Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, luty 1996

TOP SECRET

cena 2.80 zł (28.000 starych dobrych zł)

47 / 2

Euro Fighter 2000

Sim Isle













Stonekeep

Rebel Assault II

MORTAL KOMBAT
– filmowa bijatyka



9 stycznia w kinie Wiedza odbył się pokaz filmu „Mortal Kombat". Zebrało się więcej chętnych niż dostępnych miejsc, a biorąc pod uwagę, że wejście było tylko za zaproszeniami, sytuacja wyglądała dziwnie – chyba ktoś rozdał ich za dużo? W trakcie projekcji panował nastrój niepokojącej ciszy, aby na sam koniec zostać rozładowanym gromkimi oklaskami publiczności.

Gra „Mortal Kombat" to niewątpliwy hit, dzieło kultowe dla wielu graczy na świecie. Zamierzeniem twórców filmu było dostarczenie widzowi jeszcze większych przeżyć niż w grze, a nawet – powołując się na hasło reklamowe: „Nic co widziałeś na tym świecie nie przygotowało Cię na to, co zobaczysz" – jeszcze więcej niż widzieliśmy dotychczas. Faktem jest, że niektóre rzeczy jakie zobaczyłem na ekranie były imponujące (np.: kształty i „tajne" ruchy Soni Blade), ale żeby od razu nie być na nie przygotowanym, to chyba lekka przesada. Tłumaczeniem mogłoby być skierowanie filmu do odbiorców baaardzo młodych (niewiele jeszcze widzieli), ale biorąc pod uwagę jego raczej brutalny charakter nie powoływałbym się na ten argument. Reklama jak zwykle była na wyrost i tyle – swoją drogą takich jak Goro można niejednokrotnie spotkać przy wejściach do popularnych dyskotek studenckich.

Tyle na temat reklamy. Jak film prezentował się w świetle faktów? Zacznijmy od fabuły. Wyjęta „żywcem" – z małymi przeróbkami i rozwinięciami – z części pierwszej gry „MK", nie jest niczym wielkim z artystycznego punktu widzenia, jednak dla zapalonych graczy będzie w pełni oczywista i zrozumiała.

Oto nadszedł czas 10 turnieju Mortal Kombat. Jest on bardzo ważny dla ludzkości. Jeżeli kolejny raz wygra Goro, przedstawiciel Zaświatów, zwycięzca poprzednich dziewięciu spotkań, to Ziemia przejdzie we władanie mrocznego Imperatora Shao Khana.

Przeciwko imperialnym zapędom występuje mentor ziemskich wojowników, bóg Rayden (grany przez Christophera Lamberta). Podąża on za trzema wybrańcami, jakimi są: Sonya Blade, Liu Kang i Johnny Cage, wspomagając ich swoją mądrością i mocą. Jednak ostateczna walka przebiegać będzie w Zaświatach, gdzie nasi bohaterzy zostaną wciągnięci przez czarnoksiężnika Shang Tsunga. Trójka śmiertelników posiada trzy różne charaktery. Każdy z nich niby przypadkiem bierze udział w turnieju, a jednak w rzeczywistości walczy ze swoimi cieniami-słabościami. Wyższym przesłaniem filmu jest właśnie to komercyjne przekazanie, że mamy do czynienia kolejny raz z odwieczną walką człowieczą o siebie samego – czy im się uda, to już na filmie.

W trakcie projekcji miałem dwa odczucia na temat charakteru widowiska. Po pierwsze, że jest to pewnego rodzaju zestaw kolejnych walk, tak jak to mamy w grze. Po drugie określiłbym go, jako rozbudowaną wersję wydobytych z pomiędzy pojedynków zawartych w grze, wszelkiego rodzaju wstawek legendopodobnych, które były dotychczas tylko tłem. W filmie role się odwróciły, to pojedynki są tłem, dla opowieści tworzących fabułę.

Próbując na zimno przyjrzeć się filmowi, jest on najbardziej rasowym filmem akcji, bez dłużyzn, z mnóstwem efektów specjalnych (200 efektów na 100 minut filmu, to przeciętnie co pół minuty jeden efekt) i walk. Właśnie dla efektów warto pójść go zobaczyć. Widz doświadcza z pewną dumą, że od czasu „Terminatora II" w komputerowej technice tworzenia obrazu zrobiono, może niewielki, ale widoczny krok do przodu.





Warto na film pójść dla żywiołowej akcji, także na zasadzie porównania z protoplastą gatunku, niejakim „Wejściem Smoka" z Brucem Lee – czy to jeszcze ktoś pamięta? Zauważmy, że budowa scenariusza jest niemalże identyczna. Na wyspie złego pana organizowany jest turniej. Poszczególni uczestnicy są na początku przedstawiani poprzez walki. Docierają na miejsce, każdy ma jakiś cel. Dochodzi do turnieju, szamotaniny z wypełnianiem swoich zamierzeń. Nawet czempion się pojawia, niejaki Bolo (podobny nazwą i charakterem do Goro). Na koniec Bruce Lee rozwiązuje swoje zadanie, znajduje dowody na istnienie narkotykowej działalności i finał!

Nie byliby profesjonalistami twórcy, gdyby nie zachowali w filmie nastroju gry. Ciemne, czarne przestrzenie, wypełniane soczystymi, mocno świecącymi kolorami, głośna dynamiczna muzyka, to wszystko było w grze i znalazło się także w filmie. Zawarto też sposób budowania atmosfery z gry. Mortalowska atmosfera pompatycznej grozy, tworzona, aby zbudować napięcie wciągające gracza w kreowany świat, tylko po to, aby na zakończenie rozładować ją jakimś dowcipem Raydena, Johnny Cage'a, czy śmieszną sytuacją. Tak jak w trakcie gry, budowane jest napięcie, tylko po to, aby po zdenerwowaniu się przegraną walką, wcisnąć pauzę, krzyknąć przez okno na dziadka, żeby przestał kręcić gałką, bo i tak nie znajdzie w radiu MTV, zwłaszcza jak będzie kręcić gałką oczną, po czym przeklinając, odnaleźć tajną kombinację, splunąć w ręce, krwią w oku zabłysnąć i zabrać się znowu do roboty, wracając do świata gry, gdzie ratujemy ludzkość. To w filmie jest zachowane. Brawo!

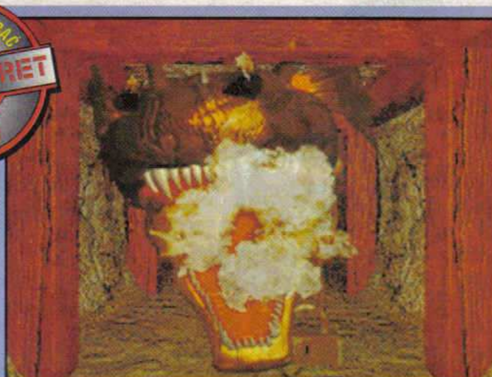
Film jest zdecydowanie kierowany do graczy. Ktoś kto nie grał w „MK", z pewnością nie dojrzy wszystkich płaszczyzn filmu, pełnej gamy śmiertelnych zakończeń (tzw. fatality), ciosów specjalnych, rozwinięć psychologicznych obrazów bohaterów. Gracz będzie olśniony, zachwycony i z pewnością zadowolony. Jest to w sumie druga poważna adaptacja krainy rodem z komputerowej gry (nawalanki-karate) na dużym ekranie. „Street Fighter", pierwsza próba przeniesienia gry na ekran, przegrał na poziomie klimatu i fabuły z „MK", co daje się zauważyć. Także więcej efektów specjalnych w „MK" zdeklasowało „SF".

„Mortal Kombat" bije na głowę, wykonuje rzut, wymiata – możemy śmiało powiedzieć, że w walce „SF" z „MK": „Mortal Kombat" wins! Fatality!

red. dzien. dyr. kop. w. łeb.
EMIL LESZCZYŃSKI







EUROFIGHTER 2000 – potrzebne Pentium, ale jak już się gra – widać po co. Komputerowy przeciwnik zachowuje się jak ***sztuczny inteligent***, a teksturowane krajobrazy wesoło migoczą swoim skandynawskim urokiem. ***Rekomendacja.***

STONEKEEP – rarytas dla miłośników RPG. Kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy – Emilus – z uporem maniaka – gorąco ją poleca. Borek zagrał, ocenił i doszło do wymiany przeciwnych odczuć i opinii. ***Dyskusja trwała dwie godziny***, ale Borek-malkontent nie dał się przekonać o wspaniałości gry.

Listy

Socjologia psychosomatyczna

Tym razem dwa gwoździe numeru:

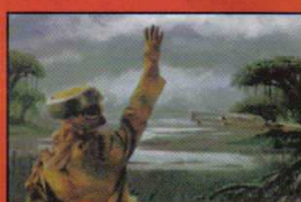
LISTY – patrz wyżej,

KISZKA – magazyn ściśle wewnętrzny, czyli ***coś dla gawędziarzy***, idąc dalej przewodem pokarmowym dochodzimy do... Przeczytać, spalić, wywiesić, siąść do maszyny do pisania i przysłać anonim – w ten sposób każdy może zostać współredagującym ściśle tajnego periodyku.

menu



ROAD WARRIOR: QUARANTINE II – gra ***dla świrów***. Emilus był zachwycony. Podróżujemy po świecie, w którym ludzie różnią się liczbą posiadanych chorób psychicznych i mutacji.



REBEL ASSAULT II – Wreszcie ktoś do gry wykorzystał dekoracje z „Gwiezdnych Wojen". Samo odkurzanie trwało dwa tygodnie. Rooshkeen ***przybył, zobaczył i uznał***, że gra się miło – wszystko dzieje się gdzieś w odległej Galaktyce...

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne- inne.
Po lewej spis alfabetyczny, a po prawej nie.

co nowego?

Agenci są wśród nas

Kopalny był na tropie. Okazało się, że wśród Zepsołu, Triumwiratu, a nawet wśród Naczelnego są agenci. Przez ostatnie miesiące, kiedy to nie pojawiał się w redakcji podpatrywał, obserwował i kojarzył (!) fakty. Niedawno wpadła nam w ręce kopia Tajnego Raportu, który przygotował dla prezesa zarządu wydawnictwa.

W Tajnym Raporcie stanowiącym owoc kilkumiesięcznych dociekań Kopalnego, a będącym w rzeczywistości manipulacją służb kopalnych, właściwie wszyscy członkowie zostali obrzuceni błotem. Według ustaleń operacyjnych Kopalnego: „Dobrochna pracuje nie tylko dla TS, ale również dla niejakich F i B, będąc w rezultacie potrójnym agentem. Jednego z ludzi ogranizacji B stale dokarmia pierożkami własnej roboty. Wygląda, że jest szantażowana. Naczelny już dawno nawiązał współpracę z KcH, w Londynie widziano go w towarzystwie panów z SS, a ostatnio spotykał się z kimś z P (miesiąc temu kupił Pentium 120; czy miałby na to odkładając ze skromnej pensji naczelnego?). Kontakty z P utrzymuje także Emilus, który w dodatku wszedł nieformalnie do ogranizacji MiM i spotyka się z wieloma podejrzanymi ludźmi. Sir Haszak nie dość, że został skaptowany przez Dobrochnę do organizacji F, a z własnej inicjatywy nawiązał kontakt z przedstawicielem obcej paramilitarnej grupy D, to jeszcze wraz z Gawronem poszedł na współpracę z finansowaną z Zachodu C+. Gawron ponadto regularnie spotyka się z ludźmi z S, ŻG, i paroma innymi. Wszyscy wymienieni wielokrotnie kontaktowali się z przedstawicielem obcej agentury G na Polskę noszącym pseudonim Alex. Rooshkeen natomiast ostatnio dość często widywał się z innym tajnym agentem z G, a w dodatku przestał być punktem w TS BBS pod pozorem trudności w dodzwonieniu się tam. Niedawno piszący dla TS Voyager wykazuje zbytnią łatwość w organizowaniu oryginalnych gier amigowych do opisu. Kto za tym stoi? Od czasu do czasu w redakcji pojawia się ponadto bardzo podejrzany osobnik, zwracający uwagę niedbałym stylem bycia (wita się mówiąc „Dzień parszywy") i starający się uchodzić za człowieka CIA lub KGB, ale najprawdopodobniej jest agentem TP SA". Ten stek oszczerstw, pomówień, przeinaczeń i manipulacji zakończony jest zdaniem „Wszyscy wymienieni agenci działają na szkodę TS" i prośbą o zdymisjonowanie Naczelnego i całej reszty oraz powierzenia misji tworzenia redakcji przez Kopalnego.

Jak widać dowody są miałkie, żadnych dokumentów pisanych własnoręcznie przez kóregokolwiek z niesłusznie oskarżonych nie załączono (bo ich nie ma), a wszystkie zarzuty wyssane są z brudnego palca Kopalnego, stosującego komunistyczne metody dla odzyskania władzy, której w dodatku nigdy nie miał.

Nie przejmując się nimi redakcja rozwija działalność reformatorską. W tym numerze wprowadziliśmy parę nowinek technicznych. Przede wszystkim inaugurujemu przyznawanie Wyróżnień TOP SECRETU, które będą przyznawane grom szczególnie naszym zdaniem dobrym. Kandydatury do wyróżnień zatwierdzać będzie specjalnie do tego celu powołana komisja. Jednomyślne przyjęcie przez nią kandydatury spowoduje pojawienie się znaczka przy grze oznajmiającego wszem i wobec, iż gra świetna jest i basta. Jeśli pojawi się w komisji różnica zdań, może się zdażyć, że gra otrzyma tylko pół znaczka. W ćwiartki nie wchodzimy, gdyż jest to pojemność dla komisji zbyt mała.

Uwzględniając głosy Czytelników rozdzieliliśmy solutiony (rozwiązania) przygodówek i RPG od recenzji. Recenzje ukazywać się będą tam gdzie zwykle, czyli na stronach kolorowych, solutiony zaś na wkładce gazetowej, co oszczędzi nieco miejsca i sprawi, że będziemy mogli upchnąć nieco więcej opisów. Co prawda pytaliśmy Was czy drukować solutiony w 2-3 miesiące po opisaniu gry, ale zapomnieliśmy się zapytać konkurencji czy się zastosuje do Waszej (i naszej) decyzji. W związku z powyższym opisy przejścia zamieszczane będą w tym samym numerze. Osoby o słabej woli zapraszamy do redakcji, gdzie własnoręcznie usuniemy niepożądaną kartkę.

Ostatnią, drobną już zmianą, jest ujawnienie po 2,5 roku istnienia supertajnej skali ocen Sir Haszaka, którą z upodobaniem stosował w „Jest TAKTYCZNIE!". Spekuluje się, że Haszak ujawnił stopnie z powodu przeniesienia go do rezerwy lub postępującej sklerozy (bał się, że w końcu ją zapomni).

I to byłoby wszystko jeśli chodzi o opowieści różnej treści ukazujące się pod kryptonimem „Wstępniak", które zwyczajowo zatwierdza do druku Triumwirat

w 100%. składzie dwóch osób
Emilusa & Sir Haszaka

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-16551

Duke Nukem 3D

29 stycznia oficjalnie ukazała się zapowiadana od dawna produkcja 3D Realms (Apogee), doomopodobna strzelanina oparta na engine „Build".

„Duke Nukem 3D" nie ma ograniczeń „Dooma": można (miejscami) rozwalać ściany i inne obiekty, są mosty, pod którymi można przechodzić, pochyłe powierzchnie. Można skakać, czołgać się (np. przez wąskie przejścia), latać, pływać i nurkować oraz oglądać w każdą stronę – pełna swoboda ruchu, także dla przeciwników. Nowe bronie to np. odpalane zdalnie granaty i miny czy HoloDuke – zastępca/przynęta.

Grafika, szczególnie w wyższych rozdzielczościach jest miodna, animacje przeładowywania broni itp również świetne. Wrażenie psują jedynie postacie – z bliska widać pixelozę. Dźwięk równie dobry, szczególnie odzywki bohatera.

Wymagania minimalne to 486DX2/66 i 8 MB

Schoko



THE DAME WAS LOADED

„The Dame Was Loaded" to interactive movie utrzymany w klimacie lat czterdziestych (w Stanach oczywiście, w Europie klimat w owym czasie pasował bardziej do gier strategicznych). Wcielamy się w prywatnego detektywa (w kogóż by innego). Wszystko to nieco sparodiowane z zacięciem komediowym. Aby zapewnić grywalność i zapobiec temu, że będzie to tylko film, a nie przygodówka, grę zaprojektowano jako zwykłego adventure'a, a po zakończeniu prac dopiero rozpoczęto filmowanie. Tutaj uwaga, za produktem, kryje się słynny team z Beam Software – autorzy rewelacyjnego „The Hobbit" – wielkiego przeboju na ośmiobitówki!



Dixie

Earthsiege 2 : Skyforce

Koszmar nie ma końca – co z tego, że zwyciężyłeś w Earthsiege 1, skoro okazuje się, że nie było to zwycięstwo zupełne. Teraz, w drugiej części gry, przyjdzie stawić czoła najeźdźcom na księżycu, który został przez nich przekształcony w bazę wojskową – przyczółek przyszłego ataku na Ziemę.

Tym razem teren po którym się poruszamy jest „w pełni trójwymiarowy" – możemy na przykład wspinać się na wzgórza, by stamtąd podziwiać pole bitwy. Grafika oczywiście w SVGA, do tego świetne efekty wybuchów, muzyka prosto z CDROM, 45 różnych misji i nowe maszyny (latające!) do pilotowania.



Gawron

XTreme Racing

Oj długo przyszło czekać na pierwsze gry wykorzystujące tak naprawdę możliwości A1200. Ale ta epoka właśnie nadchodzi! Przykładem na to jest kolejna produkcja z warsztatów Black Magic (dystrybucja w Polsce – MarkSoft) – „XTreme Racing" (to XT na początku wcale nie znaczy, że gra ciągnie się jak na xciaku). Najpierw obejrzałem zdjęcia na opakowaniu, potem odpaliłem gierkę i już miałem ją skasować (wyglądało na to, że ktoś podmienił dyskietki), bo stwierdziłem, że zdjęcia różnią się od tego, co na ekranie. No tak, na gołej A1200 „XTreme Racing" to całkiem dynamiczna gra, ale z zupełnie beznadziejną grafiką, za to wystarczy jakieś 2 MB FAST i już szalejemy samochodem po teksturowanych płaszczyznach, wyrysowanych rewelacyjnie wykonaną grafiką! I to nawet we cztery osoby na jednym ekranie! Ale wyścigi to nic – zdecydowanie najlepszym elementem „XTreme Racing" są deathmatche, no i pętające się po planszach lemmingi i inne stwory służace do robienia na drodze krwistych plam...



Voyager

Fast Attack

Dawno już nie mogliśmy popływać pod wodą, ale to się wkrótce zmieni. Sierra przygotowuje nowy, rewelacyjny (podobno) synulator łodzi podwodnej. Konkretnie zaś łodzi klasy Los Angeles.

Walczyć będziemy z flotą Północnej Korei, rosyjskimi okrętami no i w końcu, jak zwykle, z międzynarodowym terroryzmem.

Do patrolowania będzie dużo wody – od Zatoki Perskiej i Morza Japońskiego, aż do Kanału.

Poza niszczeniem wrażych obiektów prowadzić też będziemy akcje rozpoznawcze i wywiadowcze. Wszystko to zaś po to, by zostać Admirałem.



Gawron

FOTEST DUMB



L. K. Avalon pokusił się o zdobycie serc wszystkich miłośników „Superfroga". Co prawda wspomniana żabka, w owej zręcznościówce nie występuje, za to mamy niemniej zabawnego głupola, który przypadkiem zawędrował sobie do lasu. Grafika wręcz żywcem z „Superfroga", niektóre stworki też podobne. Za to sama akcja, choć z grubsza przypominająca swój pierwowzór, nieco kuleje – pszczoły stoją tylko w miejscu i z dystansu obserwują nasze poczynania, no i cosik udźwiękowienie nieszczególne. Ale pograć się da. No i grafika całkiem niezła. Gierka chadza na dowolnej Amidze.

Voyager

ORION BURGER



Sanctuary Woods, która ostatnio uraczyła nas „The Riddle of Master Lu" ma dla posiadaczy PC-CD nową propozycję. Oto ludzkości zagraża serwowanie w kanapce, ewentualnie z frytkami. Trzeba dokonać skomplikowanej sztuki przekonania nieufnych alienów, że człowiek jest istota inteligentną i nie należy go przerabiać na hamburgery. „Orion Burger" to bardzo ładnie narysowana w SVGA komiksowa przygodówka ze zwariowanym humorem.

Dixie



Znana już z doskonałej amigowej doomopodobnej produkcji firma Black Magic (dystrybucja w Polsce – MarkSoft) pokusiła się o powtórzenie sukcesu „Glooma" i dzięki temu pojawił się „Gloom Deluxe" – szybszy, lepszy, choć w gruncie rzeczy taki sam. To znaczy akcja się nie zmieniła, za to wystrój wnętrz... No, no! Nawet na gołej A1200 widać różnice. Posiadacze kart turbo będą zadowoleni z możliwości powiększenia okienka (do 320x200), a użytkownicy kart graficznych też odpalą sobie to cudeńko z dala od nieco już przykurzonych kości graficznych. Żeby było zabawniej „Gloom Deluxe" obsługuje także I-glasses, amigowy odpowiednik hełmu wirtualnego. Tak na pierwszy rzut oka, na szybkiej Amidze z zegarkiem co najmniej 42 MHz widzimy przed oczyma pełnoekranowego „Dooma". Gierka chadza tylko na A1200 lub na czymś co jest odpowiednio szybkie, ma kartę graficzną, albo Agusię.

Voyager

Pinball 3D-VCR



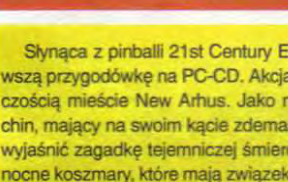
21st Century Entertainment zapowiada nowego pinballa na platformę PC-CD. Nie będą to jedynie nowe stoły, a z materiałów, które otrzymaliśmy wynika, iż wykorzystane w nim zostaną stoły z „Pinballmanii". Nowy produkt charakteryzować się ma wspaniałą ray trace'owaną grafiką 3D, kamerą mogącą zapisywać sukcesy gracza i opcją multiball pozwalającą na pojawienie się na stole 10 bil. Szybkość gry przy takim ruchu na stole mogą ocenić tylko starzy wyjadacze pinballi.

Pałcjusz

Silent Thunder
(A10 Tank Killer 2)

Sierra zasypuje nas różnego rodzaju symulatorami. Chłopcy wzięli się ostro do roboty i przygotowują nowe wersje starych przebojów. Wydali Red Barona II dla WIndows 95, zaś teraz przygotowali drugą wersję A10 Tank Killer'a. Ta także wymaga Windows, ale niekoniecznie 95.

To, co robi największe wrażenie w tej grze to grafika – szczególnie zaś wspaniale realistyczne eksplozje i doskonałe modele pojazdów i samolotów. Gramy oczywiście w trybie SVGA, cały teren nad którym lecimy pokryty jest zaś teksturami.



Tym razem do gry dodano historyjkę – jako Jack Haggart musimy eliminować trzech niebezpiecznych ludzi starających się zniszczyć światowy pokój (hehehe). Stąd trzy kampanie (Korea, Kolumbia i Środkowy Wschód). Wszystko oczywiście na CD – także muzyka.

Gawron

Była już gra pod tym tytułem, ale kiedy to było... Trzeba jednak przyznać, że swego czasu był to najlepszy symulator latających maszyn pierwszo-wojno-światowych. Teraz zaś mamy jego nową wersję – Red Baron II, dla Windows 95.

Tym razem grafika ma być rewelacyjna – a zapewnić ma to nowatorski (według Sierry) system 3Space. Doskonałość sztucznej inteligencji i realność symulacji ma być nową jakością w świecie symulatorów – co może być prawdą, jednym z autorów Red Barona jest Gary Sottlemyer, który wcześniej pracował nad Falconem 3.0 i 4.0.

Poza tym – 35 samolotów do wyboru, możliwość gry przez modem i po sieci, generator misji, 12 typów misji (w tym pojedynki z ówczesnymi asami przestworzy), możliwość gry jako Brytyjczyk, Giermaniec, Francuz lub Amerykańczyk...

Gawron



Synnergist

Słynąca z pinballi 21st Century Entertainment zamierza w marcu wydać swą pierwszą przygodówkę na PC-CD. Akcja rozgrywa się w 2010 roku w zżeranym przestępczością mieście New Arhus. Jako niskoopłacany i przepracowany reporter Tim Machin, mający na swoim kącie zdemaskowanie policjanta-przestępcy, masz za zadanie wyjaśnić zagadkę tajemniczej śmierci Twego przyjaciela-informatora. Nawiedzają Cię nocne koszmary, które mają związek z popełnionym morderstwem. Gra wedle założeń autorów ma opierać się nie na oglądaniu ładnych obrazków, ale na akcji, dobrym scenariuszu. Najprawdopodobniej nie zabraknie także w „Synnergiście" pinballa (będzie można w niego pograć w jednym z barów po wrzuceniu monety).



Pałcjusz

Twin Spark Soft jest odpowiedzialny za wydanie jednego z lepszych klonów „Dooma" na Amigę 1200. Nazywa się toto „Ubek", przemawia do nas po polsku i mimo kiepskiej rozdzielczości jest grą rewelacyjną. Dlaczego? Bo oprócz wyżywania się na biednych strażnikach imperialistycznej elektrowni będziemy musieli często wysilić mózgownicę. To już nie era przełączników i wind, mózg w cenie! Gierka rozwija pełną prędkość dopiero na A1200 z pamięcią FAST. Na dodatek jest to najzabawniejszy „Doom", jakiego widziałem. Zamiast apteczek – pół litra, a siekać do wrogów można nawet kluczem do drzwi, choć ta broń nie należy do najskuteczniejszych... Oprócz sabotażu w elektrowni Ubeka czeka jeszcze sporo niespodziewanych i kosmicznie (naprawdę!) nieprawdopodobnych przygód. Eh, nie ma to jak być agentem w służbie peerelu!



Voyager



Dosyć słabo rozwiniętą na Amidze dziedziną są wszelkie gry tenisopodobne. Zwolenników tego sportu zapewne zainteresuje oferta firmy Audiogenics, wydana w Polsce przez Marksoft. Właściwie sama gra nic nowego nie wnosi. Można sobie pograć w singla, debla, obejrzeć powtórki z co ciekawszych akcji... Grafika mocno kuleje, jest na poziomie gier sprzed kilku lat, ale twórcy „Super Tennis Champs", ów statyczny i raczej nieciekawy obraz uzupełnili bardzo szybką i dynamiczną akcją, no i przezabawnymi sekwencjami, kiedy to wściekły gracz próbuje wykopać dziurę w ziemi rakietą tenisową. Wirtualni tenisiści (czyli tacy, którzy emocje sportowe przeżywają jedynie w świetle monitora) będą mogli sobie zagrać w „Super Tennis Champs" na dowolnej Amidze z 1MB.

Voyager

SKARB TEMPLARIUSZY



L. K. Avalon serwuje nam polską przygodówkę na Amigę, tym razem osadzoną we współczesności. Jesteśmy sobie ot takim człowieczkiem, którego życie pewnego dnia zostaje wywrócone do góry nogami. Otóż pewien inny człek zaczyna się interesować odziedziczonym w spadku pierścieniem, a po opowiedzeniu tajemniczej historii owego pierścienia znika! I tak stajemy na tropie skarbu templariuszy. Bardzo dobra, digitalizowana grafika (4096 kolorów) to niewątpliwy atut „Skarbu Templariuszy". Za to sterowanie... jest się do czego przyczepić – żeby znaleźć właściwą ścieżkę będzie się trzeba zdrowo naklikać...

Voyager

W 1086 Wilhelm Zdobywca przeprowadził wielki spis wszelkiej własności w Anglii, co zapisane zostało w słynnej Doomsday Book. Świat „Conqueror AD 1086" zbudowano z dużą wiernością opierając się na tym niezwykle szczegółowym historycznym dokumencie. Powstała z tego strategia z bardzo kompleksowym scenariuszem i elementami role-playing, która zostanie wydana przez Sierrę On-Line na PC-CD.

Jesteśmy sobie średniowiecznym rycerzem, walczącym w obronie swych włości oraz chwytającym się każdej możliwości ich poszerzenia, zdobycia władzy i znacznej fortuny. Podejmując właściwe decyzje w zapierających dech w piersiach walkach ze swymi rywalami, zyskać możemy serce czarującej panny i wstąpić na prostą drogę do zostania nowym królem Anglii. Czy jednak jesteśmy godni tego tytułu zależeć będzie od podejmowanych decyzji i świata Conqueror, który podda próbie naszą odwagę i oceni zdolności, by stwierdzić czy jesteśmy lepsi od okrutnych normańskich rycerzy, którzy równie mocno jak my pożądają władzy, bogactwa i ziemi.

Na początku stawić czoła trzeba rozlicznym dylematom. Przypominać to będzie trochę generowanie charakteru postaci w „Elder Scrolls". Odpowiedzi na zadane nam pytania określą naszą siłę, zręczność, pobożność, wytrzymałość, honor i początkowy majątek. Wszystko to będzie miało poważny wpływ na naszą przyszłość.

Po przedstawieniu nas pięciu pannom jedna z nich stanie się panią naszego serca i kolory jej będzie nam dane dumnie nosić potykając się z rywalami na turniejach. Następnie włączamy się w zajadłe bitwy, gdzie jeden fałszywy krok może zepchnąć nas do grobu, gdzie będziemy mieć całą wiecznością na żałowanie swej nieroztropności. Podróżujemy więc przez kraj staczając pojedynki, prowadząc wojny i awanturując się na turniejach. Zarządzamy ziemią i nabytym bogactwem jak i pozyskanymi ludźmi w zuchwałej próbie zostania królem przed ukończeniem lat trzydziestu. Ewentualnie, jeśli nie jest to nam pisane, możemy ubiegać sie o godność królewskiego czampiona celem wyprawienia się na wycieczkę i uśmiercenia smoka, który terroryzuje angielsko-walijskie terytoria.

Dixie

CONQUEROR AD 1086





Sid Meier kończy przygotowania drugiej części osławionej „Civilization". „Civilization II" zaczynać się będzie także 4000 lat przed naszą erą i kończyć w erze lotów kosmicznych, sam system gry będzie również bardzo podobny do części pierwszej, wprowadzone zostaną jednak spore zmiany. Po pierwsze zmieni się grafika – teraz teren wyświetlany będzie na ekranie w rzucie izometryczną w wysokiej rozdzielczości.

Treść gry zostanie wzbogacona o rozbudowane opcje dyplomatyczne (m.in.tymczasowe wstrzymanie ognia, wyznaczanie granic, branie pod uwagę reputacji negocjatora umowy międzypaństwowej), pojawią się nowe cuda (m.in. Akademia Wojskowa Shung Tsu, Ambasada Marco Polo, kompania handlowa Adama Smitha), wynalazki (m.in. fundamentalizm, politeizm, monoteizm, mrożenie, rybołówstwo, miniaturyzacja, taktyka) i ulepszenia miejskie (giełda, system kanalizacyjny, autostrada, supermarket, posterunek policji). Wśród nowych jednostek militarnych znajdą się łucznicy, fanatycy, partyzanci, helikoptery, szpiedzy, a do potęg budujących swe imperia dołączą Celtowie, Japończycy, Wikingowie, Kartagińczycy, Persowie i Siuksowie.

Na wyraźne życzenie miłośników „Cywilizacji" narzekających na zbyt niski poziom trudności dodano nowy, podobno supertrudny. W „Civilization II" znajdzie się także edytor scenariuszy.

Gra przeznaczona jest dla komputerów PC z procesorem 486 lub lepszym. Wymagać będzie systemu Windows 3.1 lub Windows '95, napędu CD i 8 MB RAM.

Sir Haszak

Civilization II







Różne rzeczy można zarzucić firmie Metropolis, ale na pewno nie brak odwagi. Po zeszłorocznym sukcesie gry „Teenagent", Metropolis do spółki z CD Projektem postanowił wydać nową wersję tej samej gry – tym razem wzbogaconą o pełną ścieżkę dźwiękową. Tym samym po pierwszej przygodówce z prawdziwego zdarzenia na peceta, Metropolis ma swój udział w wydaniu pierwszej oryginalnej, polskiej gry na kompakcie – i chwała mu za to.

A gra... cóż, sam „Teenagent" nie zmienił się ani trochę, więc dla tych, którzy już grali, nie będzie niczym specjalnym. Dla tych, którzy z grą jeszcze nie mieli do czynienia, oferta jest bardzo sensowna – już blisko rok temu pisałem, że w „Teenagenta" warto zagrać. Tu nic się nie zmieniło, gra ciągle jeszcze jest świetna i trzyma swoją klasę, zresztą – wygrała w naszym konkursie na najlepszą grę roku, co samo o czymś świadczy. Może tylko szkoda, że twórców gry poniósł optymizm i postanowili nagrać dialogi bez profesjonalnego studia, bez profesjonalnej obróbki dźwięku i bez profesjonalnych aktorów. Tego profesjonalizmu trochę ścieżce dźwiękowej brakuje – ale cóż, pierwsze koty za płoty.

Na tej samej płytce znajduje się jeszcze wywiad z Adrianem Chmielarzem, szefem Metropolis, mówiącym o planach firmy. Nasi uważni czytelnicy informacji zawarte wywiadzie już znają, jako że my też z Adrianem rozmawialiśmy a o rozmowie Haszak napisał w którymś z jesiennych numerów. Nie zmienia to faktu, że można samemu przeżyć niezapomniane chwile słuchając Adriana mówiącego o framkach, poligonach i digitizacji. Może tylko – dla niewtajemniczonych – małe sprostowanie. Na zachodzie rzeczywiście „Teenagent" dostał bardzo wysokie oceny w poważnych pismach – ale nie jako produkt komercyjny, a jako shareware, o czym Adrian zapomniał wspomnieć.

Borek

Teenagent CD





Wszystko od rana układa się bardzo paskudnie. Miałeś spotkanie w saunie i nadzieję na wyłudzenie od Macrosa rozsądnej sumy zielonych. Gdy jednak dotarłeś na miejsce, znalazłeś tylko zwłoki. Od tej pory ktoś wrobił Cię w zabójstwo i musisz zwiewać przed glinami. Co więcej depcze Ci po piętach zupełnie zwariowany ochroniarz. Nie widać oznak poprawy. Ktoś strzela do Ciebie! Szybciej! Ta opuszczona fabryka to podarunek bogów... Szybko! Tylko jak tu myśleć logicznie, kiedy śmierć dyszy Ci prosto w kołnierz? Max, musisz zastanowić się zanim popełnisz jakiś idiotyzm! A to wcale nie takie proste... Zlany zimnym potem w jakiś cudowny sposób wracasz do swojego mieszkania. Aplikujesz sobie szklaneczkę szkockiej i starasz się chwileczkę spokojnie pomyśleć... Nie! Jeszcze jeden wariat ze spluwą! Ten chce dowiedzieć się o informację, którą pragnąłeś zaoferować Marcosowi...

I tak dalej, i tak dalej.

„Urban Runner", znany wcześniej pod nazwą „Lost in Town" to dzieło programistów z Cocktel Vision, którą to firmę jakiś czas temu wchłonęła Sierra. Francuzi wyrobili sobie markę znakomitymi „Ween", „Lost in Time" czy „Goblins" i stanowią większą rekomendację dla grywalności produktu niźby miała sama Sierra.

„Urban Runner" to pełnoekranowy thriller ze scenariuszem jakiego według jego twórców nie powstydziłby się sam Hitchcock, do gry zaś zatrudniono renomowanych francuskich aktorów m. in.: Benoit Gourley, Brigittę Scholz, Clause Segarda i Pascala Ricceri. Więcej niż 180 minut obrazu upakowano na czterech CD-ROM-ach. W grze po raz pierwszy używa się rewolucyjnej technologii VMD. Jakikolwiek rodzaj danych (ścieżka dźwiękowa, dialogi, animacje) mogą być ładowane do pamięci i jednocześnie czytane. Rezultatem jest obraz wideo o bardzo wysokiej płynności, zaś wygaszania ekranu podczas zmiany wyświetlanego materiału stają się czymś, co nigdy nie powróci. Gra w wersji podstawowej będzie chodziła pod Windows w 256 kolorach i wymagać będzie 486 DX2 66 z 8 Mb RAM i CD-ROM-em o podwójnej prędkości. Jeśli jednak będziemy chcieli uzyskać 32.000 kolorów potrzebny będzie CD-ROM poczwórny i Pentium 90.

Dixie

URBAN RUNNER







KISZKA

BEZ CENZURY!!!

nakład kątrolowany

ściśle tajny organ wewnętrzny

JEŚLI NIE PRZYŚLECIE NA M 1000 CUKIERKÓW TO TO ZDJĘCIE DOSTANIE ŻONA NACZELNEGO I BĘDZIE Z NIM ŹLE CHE CHE ÓFOLUDKI

ZDJEMCIE TO ZOSTAłO WYKONANE SUPERHIPEREKSTRAKAMEROM MARKI łUCZNIK I ZA HINY NIE DOWIECIE SIE GDZIE. OKóP ZłUżCIE W PIWNICY W DOMU HASZAKA A MY SE JUż WEźMIEMY 1000 CUKIERKóW I ANI TROCHU MNIEJ

PODPISALI

SUPER EXTRA PREZYDęt Marciulionis

i Zwieżchnik sił zbrojnych MNIETEK PODNIETEK

Thanks to 2E w 2LO Lublin + Majster + Woniu + Marciulionis and KRWZTK to Kowalska



Smurfen Sie Bitte!!!

Krzywa występowania Borka w różnych miejscach i o różnych porach wraz z krzyżówką spontaniczną (sokowirówką) oraz rysem Historycznym do Krzyżaków

Obcy ósmy Haszak Nostromo!!!

(DLA DURNI CO NIE POTRAFIĄ TEGO PRZECZYTAĆ TŁUMACZYMY)

(ALBO POPROŚCIE KOPALNEGO ŻEBY WAM PRZETŁUMACZYŁ)

[redacted] ← TŁUMACZ

Dasz bór połamańcy my jako „kosmiczna rada d/s kataklizmów" uznaliśmy obszar znany jako Polska terenem klęski żywiołowej 20 stopnia z motylkiem! a to za sprawą rozpowszechniania tam miesięcznika „top secret" żądamy NATYCHMIASTOWEGO zniszczenia budynku i całego nakładu środka zagłady! jeżeli żądanie nie zostanie spełnione w ciągu 24 godzin naślemy na was bandę naszych pupilków

przy okazji podajemy trick do DOOMA

WSZYSTKIE KOMPUTERY:

wpisz RATARATA012 - stracisz całą energię i przemienisz się w kartofla

E-MAIL POWIEDZIAŁ WCHODZĄC DO REDAKCJI W CZWARTEK „MAM WAŻNE SPOTKANIE NA MAJORCE" I WYSZEDŁ

Podobno przygotowywana jest muzicalowa wersja Doom-a Gościnnie jako pająk ma wystąpić Sylwester Stalonne

Manifest Polityczny

Poczuliśmy się urażeni. Kiedy nasz konkurencyjny kolega napisał co myśli, od razu jedna pani w ogólnopolskim tygodniku społeczno politycznym napisała co ona z kolei myśli o naszym koledze. A o nas - nic! Nasze poglądy nie liczą się w ogóle! Postanowiliśmy nadrobić zaległości i napisać co my myślimy. W końcu też kasztance Piłsudskiego spod ogona nie wypadliśmy.

No więc po pierwsze, uważamy, że wszystkiemu winni są cykliści. Co prawda mamy kłopoty z ustaleniem o których cyklistów nam chodzi, bo taki Haszak uważa że to Tour de France, a Naczelny obstawia tych z bocznymi kółkami, ale i tak wszystko przez cyklistów. No, chyba żeby wszystkiemu winni byli hulajnogowcy. Taką wersję przedstawił nam ostatnio Emil. Tyle, że z jego zdaniem w tej sprawie nie należy się zbytnio liczyć. Emil bowiem w młodym wieku sam jeździł na hulajnodze. Nabrał do niej - i do hulajnogowców - obrzydzenia dopiero wtedy, kiedy wdepnął nogą w coś miękkiego, świeżego i ciepłego, zostawionego przez psa. Jako osobnik ze skazą psychiczną na tle hulajnogi Emil po prostu nie jest dla nas miarodajny.

Skoro już zahaczyliśmy o psy, rozprawimy się od razu z jeszcze jedną sprawą. Otóż podobnie jak jeden Wojtek z telewizji uważamy, że ożenienie się z własnym pudlem to idiotyzm. Pudle są kędzierzawe i mają kokardki, toteż dajemy im (i ich mężom) odpór, pozostawiając co najwyżej kokardki. My wolimy kotki, zwłaszcza młode! Kotki są śliczne, z kotkami można się ożenić, można je głaskać po futerku a nawet czasem dać się podrapać. Do krwi. Haszak ma kotkę. Naczelny ma prawie kotkę. Prawie, bo kotka Naczelnego to kocur.

Teraz w sprawach seksu. W sprawach seksu jesteśmy jak najbardziej przeciwni wszelkim mniejszościom. W sprawach seksu uważamy, że sens mają wyłącznie większości. Niestety jak na złość gdzieś nam wcięło przymiar liniowy i nie możemy sprawdzić czy łapiemy się do większości, ale na wszelki wypadek twierdzimy, że tak.

Z dyżurnych tematów został nam jeszcze stosunek do polityków i mniejszości narodowych. W kwestii poprzedniego prezydenta liczmy na to, że uda nam się wywalczyć te 100 milionów na głowę, bo nikt w redakcji nie śmierdzi groszem. W najgorszej sytuacji jest Naczelny, bo pięć lat temu wyjechał za granicę w drugiej turze, żeby uniknąć konieczności podejmowania decyzji, kto jest jego kandydatem na prezydenta. W efekcie nie wiadomo, czy sąd zechciałby uznać jego powództwo. Również w kwestii aktualnego prezydenta Naczelny ma pecha, bo aktualny prezydent obiecał młodym pracę i mieszkania. Młodzież w Polsce ustawowo kończy się na wieku lat 35 i Naczelny znajdzie się przed końcem kadencji pana prezydenta poza nawiasem obietnicy. W najlepszej sytuacji jest Dobrochna, która dopiero co obeszła osiemnaste urodziny więc może liczyć jeszcze na kilka kadencji.

Jak chodzi o mniejszości narodowego mamy pewien problem, jako że znamy osobiście tylko jedną. Tą mniejszością narodową jest Kopalny, którego wszyscy szczerze nienawidzą, bo od wszystkich pożyczył jakieś pieniądze i nikomu nie oddał.

Podsumowując, mamy takie poglądy, że lepiej z nami nie zaczynać. I uprzejmie prosimy panią redaktor z tego tygodnika społeczno-politycznego (od biedy może być inna pani redaktor i inny tygodnik, byle społeczno-polityczny) żeby nam też poświęciła trochę miejsca, bo się czujemy urażeni i niedowartościowani.

Samozwańcza Rada Polityczna redakcji TS

SU 27

Wszystkie ostatnio wydane symulatory (oczywiście mówię to o symulatorach dla pecetów, a nie o prawdziwym, wojskowym sprzęcie – choć w tym wypadku trzeba by raczej powiedzieć „wyprodukowane") prawie mnie przekonały, że latanie – to rzecz prosta, miła i przyjemna, a poza tym nie wymagająca treningu i jakichś specjalnych umiejętności. Ponieważ było mi z tym dobrze, to nawet na jakiś czas odstawiłem ulubionego „Flight Simulatora 5.1". Cóż – dobre jednak się kończy, choć w moim przypadku koniec był nieco wstrząsający. Tym zaś, co wstrząs ów spowodowało był najnowszy symulator Mindscape : „SU 27 Flanker".

Jest to program pod wieloma względami niezwykły. Po pierwsze – działa wyłącznie w Windows 95, ale do tego Mindscape i Activision zdołały mnie już nieco przyzwyczaić przysyłając przez ostatnie dwa miesiące wyłącznie gierki dla tego systemu. Po drugie – gra od początku do końca została napisana przez Rosjan, także grafika, filmy itd. są autorstwa naszych Braci ze Wschodu. Po szybkim przejrzeniu „listy płac" okazuje się, że jedynym człowiekiem z ramienia Mindscape zaangażowanym bezpośrednio w tworzenie gry był Nick Grey, którego rola podobna była nieco do roli Naczelnego w naszej redakcji (czyli sprowadzała się głównie do rozdawania błogosławieństw).

Wreszcie zaś najważniejsze – ten symulator jest piekielnie realistyczny i przez to niezwykle trudny. Przygotowywano go zresztą we współpracy z Апбхрвео Лшрщуео, najlepszym (ponoć) rosyjskim oblatywaczem.

W końcu zaś pozostaje problem firmy, która symulator ten stworzyła. Owszem – niby Mindscape, ale mamy tu jeszcze jakieś Flying Legends, The Fighter Collection i Eagle Dynamics. Ki diabeł?

Przyjrzyjmy się zatem dokładniej temu, co dostajemy i zastanówmy się, czy warto...

Windows 95

Niezwykle szybko rosnąca popularność Windows 95 napawała niejednego z nas obawą. Wszak gry produkowane dotychczas dla Windows 3.1 specjalnie jakością nie grzeszyły (no, z kilkoma niezbyt znaczącymi wyjątkami), jeśli zaś nowe Windows mają być jedynym systemem operacyjnym, to strach pomyśleć.

Praktyka pokazała, że obawy te były zupełnie nieuzasadnione. Windows 95 pozwala na uruchamianie wszystkich dotychczas napisanych gier – jeśli nie w okienku, to w trybie „DOS Mode". Pojawiające się zaś nowe gry dla Windows wcale nie są takie złe, a poza tym wyposażono je w kilka gadżetów niezwykle umilających życie, a charakterystycznych dla wszystkich produktów dla Windows 95.

Przede wszystkim mamy Autoplay – wkładamy kompakt z grą do czytnika i po chwili gra bądź się uruchamia, bądź też oferuje nam możliwość jej zainstalowania. Nie trzeba szukać w instrukcji i sprawdzać czy mamy napisać magiczne słowo install, setup, a może setsound?

Po drugie – znika problem kompatybilności kart muzycznych (graficznych zresztą też, ale to nigdy nie było zbyt uciążliwe). Jeśli system obsługuje naszą kartę, to gra będzie z nią poprawnie pracować – i kropka. Dzięki temu tylko raz musimy bawić się w ustawianie numerów przerwań, DMA i tym podobnych – przy instalowaniu karty w komputerze. Ostatnio pojawiające się zaś na rynku karty, zgodne z Windows 95 (jak na przykład Orchid Sound Wave PnP) uwalniają nas od zworek i numerków zupełnie.

W końcu zaś pozostaje Uninstall – pozwalający na automatyczne „wyczyszczenie" dysku z pozostałości po grze, w którą już nie mamy ochoty się bawić.

Tyle zalety. Co z wadami, powiecie. Cóż – głównym problemem gier dla starych okienek była powolność, co głównie miało swą przyczynę w niewielkiej efektywności rysowania grafiki na ekranie. Windows 95 ze swoim WinG i DirectDraw w zasadzie likwidują ten problem – tyle tylko, że wszystkie gry dla tego systemu działają przynajmniej w rozdzielczości 640x480 w 256 kolorach – czyli dwa razy większej, niż popularna w większości do tej pory spotykanych gier DOS'owych 320x200. Cóż – wychodzi na to, że i tak bez dobrej karty graficznej nie programy...

Ogólny bilans jest jednak jak najbardziej pozytywny dla graczy. Firmy, które uznają, że Windows 95 będzie za bardzo spowalniać ich gry, nadal tworzyć będą gry dla DOS, w które programy sobie w DOS Mode. Pojawi się natomiast wiele nowych, bardzo dobrych gier, które w Windows czuć się będą jak ryba w wodzie.

SU27

No dobrze – porozmyślałem sobie nie na temat, ale czas wracać do „SU 27". Na pudełku tej gry pysznią się czarne literki pokaźnej wielkości układające się w napis „The Military Flight Simulator". Nie są to czcze słowa, a pierwszym na to dowodem jest oprawa „multimedialna" gry. Nie mamy tutaj intra, muzyczek, powiewających flag i latających orłów – kliknięcie na ikonkę z czerwoną gwiazdą (takie jest bowiem logo „SU 27") uruchamia od razu edytor misji, którego ekran jako żywo przypomina mapę sztabową upstrzoną chorągiewkami na szpilkach.

Nie znaczy to, że nie wykorzystano możliwości jakie daje wydanie gry na kompakcie. Poza samą grą zamieszczono na nim filmy w formacie AVI prezentujące możliwości „Flankera". Mamy też okazję posłuchać wywiadu z uprzednio przeze mnie wspomnianym Апбхрвео Лшрщуео (spokojnie, dubbing jest po angielsku).

Jeśli chodzi o intro – wśród wielu przygotowanych przez twórców programu misji, znalazły się też misje demonstracyjne (oznaczane niebieskimi ikonami), czyli „filmy z misji", znane i z innych symulatorów. Muszą tu powiedzieć, że robią bardzo mocne wrażenie (profesjonalizmem, tak pilotażu i sposobu przeprowadzenia ataku, jak i prowadzeniem wirtualnych kamer, czyli reżyserką), a na dodatek uczą pilotowania „SU 27". W każdym momencie możemy nacisnąć Esc i wziąć ster we własne ręce, dzięki czemu możemy co bardziej skomplikowane manewry ćwiczyć po kawałku.

Pilotaż

Symulacja wydaje się być bardzo wierna, w efekcie czego utrzymanie naszego samolotu na jednej wysokości bez pomocy autopilota wydaje się być zupełnie niemożliwe. Po pewnym czasie jednak każdy powinien się przyzwyczaić do pewnych „narowistości" maszyny. Mimo to i tak nie będzie łatwo – od samego początku trzeba kierować za pomocą orczyka i drążka (czytaj kursorów i Z,X, chyba że ktoś ma ThrustMastera). Manewry takie jak szybki zakręt znany z „Retaliatora" i „Strike Commandera", czyli drążek w lewo, a potem na siebie i ciągniemy tutaj nie przechodzą i kończą się wcześniej czy później utratą stateczności i korkociągiem.

„Flanker", pomimo że wyposażony w system fly-by-wire, jest dość wrażliwy na błędy pilotażu – szczególnie łatwo przekroczyć maksymalny dodatni kąt natarcia (AOA), co objawia się najpierw ogólną trzęsiączką całego płatowca, a potem przeciągnięciem.

„SU 27" jest chyba pierwszym symulatorem dla PC, w którym tak bardzo odczuwa się efekty przeciążeń – poza zwyczajowym ściemnieniem (bądź poczerwienieniem, w przypadku przeciążeń ujemnych) ekranu mamy tu jeszcze wpływ manewru na stery – przez co czasem może nam się nie udać „przejrzeć na oczy" przed uderzeniem w ziemię. Instrukcja zawiera nawet porady dla pilotów – o tym jak unikać ujemnych przeciążeń, które są najbardziej szkodliwe dla konstrukcji samolotu, i pomimo, że podczas dotychczasowych „lotów" nic mi od samolotu nie odpadło podczas wykonywania co gwałtowniejszych manewrów, to nie byłbym zdziwiony, gdyby autorzy programu przewidzieli i taką możliwość.

Instrumentarium pokładowe

Wszystkich Anglików czeka szok po pierwszym uruchomieniu programu – kabina „SU 27" została odtworzona w najdrobniejszych szczegółach, łącznie z napisami, he, he, cyrylicą. Dla nas nie jest to takie straszne – w końcu człowieka katowali tym rosyjskim ładne parę lat – ale i tak wprowadza pewną dezorientację.

Dokładność odtworzenia oznacza także, że będziemy mieć do czynienia z przyrządami naśladującymi oryginalne – a te są wyjątkowo user unfriendly, jeśli można tu stosować terminologię zapożyczoną z informatyki. Na dodatek „SU 27" ma tylko jeden wyświetlacz MFD, którego tryby pracy nie należą do najoczywistszych.

W końcu zaś HUD – to jest zupełnie odmienny styl, od tego do jakiego przyzwyczaiły nas symulatory „F-16" i „F-18". Najciekawsze, że nie ma tu drabinki pochylenia pionowego samolotu (mamy tylko liczbowe wskazanie kąta), jest zaś jej odpowiednik informujący nas o przechyle na boki. Bałagan powiększają jeszcze informacje pojawiające się przy celowaniu – literki wskazujące tryb pracy radaru i systemu termonaprowadzania, kółeczka i ramki wokół celów , czas lotu pocisku i wiele jeszcze innych – ale jeśli

Flanker

The Military Flight Simulator



SU 27 FLANKER

MINDSCAPE '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



PC 486 DX, CD-ROM, WINDOWS '95

Rosjanie potrafią z czymś takim latać, to my też, nieprawdaż?

Na pokładzie oczywiście jest autopilot, pracujący w dwóch trybach – nawigacyjnym i stabilizacji wysokości. Jest także ALS (Auto Landing System), jednakże nie można wyłądować pogryzając krakersy, bo komputer pokładowy „SU-27" nie potrafi obsługiwać przepustnicy (nie mówiąc już o takich drobiazgach jak wypuszczenie kół, klap i - uwaga - spadochronu hamującego). Pamiętać także trzeba o tym, że autopilot, pomimo że niewątpliwie inteligentny radzi sobie tylko w niezbyt odbiegających od lotu na wprost sytuacjach i włączenie go (albo też stabilizatora wysokości) na przykład w korkociągu z pewnością nam nie pomoże – ba, z reguły bywa nawet szkodliwe.

Żeby było śmiesznie, latać można bez autopilota, ale według wskazań komputera nawigacyjnego, który pokazuje jaką mamy osiągnąć wysokość, prędkość, kąt skrętu itp.

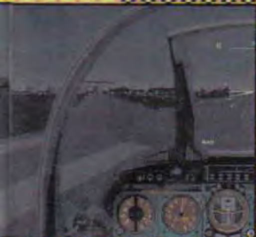
Walka

Walczyć jest czym – opis broni (wraz ze sposobem ich użycia) które może przenosić „SU-27" zajmuje w instrukcji ponad 50 stron. Niestety, jedyną bronią bezpośredniego użycia, z której daje się skorzystać w dowolnej chwili, jest pokładowe działko. Odpalenie zaś dowolnej rakiety, czy nawet zrzucenie bomby poprzedza zawsze skomplikowana procedura odpalenia. Weźmy na przykład takie rakiety powietrze-powietrze. Najpierw musimy złapać przeciwnika w wiązkę radaru, ewentualnie czujnika podczerwieni (dwa tryby pracy komputera bojowego do wyboru), można też celować samą głowicą rakiety – jeśli rozwalą nam radar (następny tryb pracy do wyboru). Zmiany kąta ustawienia anteny dokonujemy bądź z klawiatury, bądź też celownikiem nahełmowym (jeszcze jeden tryb...). W końcu trzeba obramować cel, poczekać na aktywację broni, no i wreszcie FIRE! Ufff – w międzyczasie zaś przeciwnik dobiera nam się zapewne do tylnej części ciała. Często też zdarzają się sytuacje, w których widzimy cel, ale nasz radar go nie widzi – bo antena jest skierowana na przykład w dół.

Atakowanie celów naziemnych jest jeszcze weselsze. Bomby niekierowane zrzuca się jeszcze w miarę wygodnie (jest CCIP), zaś najwięcej zabawy daje postrzelanie niekierowanymi rakietami. Zabawa zaczyna się wraz z przejściem do bardziej nowoczesnego uzbrojenia. Aby na przykład zniszczyć statek, musimy rakiecie (ot, niech będzie to taka Kh-35) go wskazać, i to ręcznie, używając do tego obrazu radarowego. Nie jest to proste – a to zaledwie jeden ze sposobów naprowadzania pocisków. Mamy tutaj nawet rakiety zdalnie sterowane przez pilota, z kamerą telewizyjną zainstalowaną w głowicy (obraz wyświetlany jest na MFD).











Jest trudno

Rzeczywiście – to nie gra dla początkujących. Życia nie ułatwiają misje treningowe – ćwiczenia w walce powietrznej przypominają naukę pływania poprzez wrzucanie na głęboką wodę. Otóż wyobraź się Czytelniku za sterami swego SU-27 uzbrojonego po zęby, przeciwko... czterem podobnym SU-27 (z doskonale wyszkolonymi pilotami) i naziemnej obronie przeciwlotniczej.

Mimo to dość rzadko giniemy – w większości przypadku najpierw coś nam się zepsuje, a systemów podatnych na uszkodzenia jest tu dużo – komputer pokładowy, układ ostrzegający, HUD, silniki, hydraulika, zbiorniki paliwa – co tylko chcecie. Można nawet ustawić sobie moment, w którym ma zawieść dowolny z systemów samolotu.

W końcu zaś, jeśli okazuje się, że siedzimy za sterami wraku, a nie nowoczesnego myśliwca, możemy się katapultować. Tą zbawienną operację może także, w niektórych sytuacjach, przeprowadzić komputer.

Jak to wygląda?

Wygląda całkiem nieźle. Obraz jest co prawda rysowany bez tekstur i cieniowania Gourauda, ale za to jakość obiektów trójwymiarowaych szokuje. Najlepiej wyglądają statki – widoczne są na nich wszelkie barierki, działka i inne gadżety.

Zatroszczono się o efekty wschodu i zachodu słońca, na pasach startowych błyskają jak trzeba różne światełka, kabina robi się w nocy ciemna itd. Niestety – nie ma chmur, a jest to brak ważny nie tylko ze względów estetycznych – wszak czasami dobrze w takiej chmurze się schować, nie uwzględniono też efektu oblodzenia (ale za to możemy regulować siłę wiatru i ciśnienie powietrza).

Płynność – hmmm, jak na 640x480 w 256 kolorach nie jest źle, da się latać – a przynajmniej dało się na Pentium 75 z kartą Cirrus Logic Alpine. Na wolniejszych maszynach może być gorzej – jednak możemy zawsze wyłączyć odrysowywanie niektórych mniejszych detali obrazu.

Wielkie brawa należą się programistom za system sztucznej inteligencji – bo choć wroga widać z rzadka, to jednak jego działania są rozsądne. To samo można powiedzieć o skrzydłowym, którego możemy sobie przydzielić (polecenia wydajemy mu z klawiatury).

Tak naprawdę działania wroga zależą od tego, co zostało ustawione w edytorze misji. Każdemu oddziałowi możemy tam przypisać zadania, punkty nawigacyjne, obszar patrolowania i inne takie. Tamże uzbrajamy nasz samolot i dokonujemy zarządzania (czytaj – także tworzenia) plikami misji i nagraniami wideo zrobionymi podczas ich wykonywania. Obszar, na którym toczą się działania wojenne, nie jest taki oczywisty – jest to bowiem Krym, ale każdy choć trochę zorientowany w historii najnowszej musi przyznać, że być może będzie jeszcze okazja przelecenia się nad nim po obejrzeniu jakiejś szczególnie inspirującej wiadomości w TV.

Mindscape zachęca graczy do wymieniania się stworzonymi plikami misji – ponoć powstają już grupy miłośników tego symulatora, choć jakoś nie bardzo chce mi się w to wierzyć. Szykuje się także wersja programu pozwalająca na grę w sieci – jak na razie możemy bowiem latać we dwóch po kabelku, ale na terenem pozbawionym innych (poza nami dwoma) oddziałów wojskowych.

Ach – jeszcze dźwięk. Nie ma go zbyt wiele – szum silnika, wybuchy i świst odpalanych rakiet. Muzyczki nie ma – i bardzo dobrze.

A na koniec

trzeba rzec, że jest to gra bardzo, ale to bardzo dobra. Mimo to – nie stanie się popularna, co więcej – mimo, że niezwykle mi się spodobała, nie polecałbym wam jej zakupu – dla przeciętnego gracza jest po prostu za trudna. Jeżeli jednak lubiliście FS5 (jeśli ten skrót nic wam nie mówi, to możecie dalej nie czytać) uważacie się za dobrych pilotów-symulantów i nie boicie się przyswojenia 200 stronnicowej instrukcji (samej w sobie rewelacyjnej – wreszcie można coś poczytać o poradzieckim uzbrojeniu) to kupujcie! Ja w każdym bądź razie wstawiam pudełko z „SU-27 Flanker" na swoją półkę z ulubionymi grami.

Gawron

PS. Już została wydana wersja dla DOS. Nie żeby była lepsza, ale wiecie – te 640x480...

Euro Fighter 2000

Na początku był „Retaliator". Zupełnie nieznana firma, Digital Image Design (DID) zadebiutowała na rynku pod skrzydłami Ocean, wydając świetny jak na tamte zamierzchłe czasy symulator myśliwca F-29. Niesamowicie płynna (nawet na AT!), wektorowa grafika, możliwość gry w dwie osoby po kablu oraz niepowtarzalny klimat gry sprawiły, że weszła do grona klasyków. Do dziś pamiętam długie godziny spędzone nad nią w szkolnej pracowni informatycznej...

Czas jednak nie stoi w miejscu i to, co jeszcze niedawno uznawane było za arcydzieło, szybko ustąpiło miejsca swojemu następcy – „Tactical Fighter eXperiment" (TFX). Celowo pomijam „Robocopa" i „Epic", skoncentruję się wyłącznie na symulatorach lotu.

„TFX" otrzymał wiele nagród od znanych i liczących się czasopism (Computer Gaming World, Powerplay), w uznaniu za nowatorskie podejście do tematu i stworzenie realistycznego, a jednocześnie atrakcyjnego dla przeciętnego gracza symulatora. Zespół DID zachęcony odniesionym sukcesem, rozpoczął pracę nad kolejnym projektem, programem wyprzedzającym konkurencję o kilka długości: „Euro Fighter 2000".

Fabuła jest standardowa: Rosjanie zaatakowali Szwecję w celu zapanowania nad północną Europą. Rolą gracza jest dostarczenie wsparcia lotniczego dla wojsk lądowych, które próbują odeprzeć rosyjski atak.

EURO FIGHTER?

Wielu z Was nazwa ta zapewne mówi niewiele, lub zgoła nic. EF2000 to kodowa nazwa najnowszego myśliwca NATO, wyprodukowanego w Europie dzięki wspólnym wysiłkom Wielkiej Brytanii, Włoch, Niemiec i Hiszpanii (pewnie dlatego facet gadający w kokpicie ma hiszpański akcent). Samolot ten nie jest jeszcze montowany w ilościach masowych, jednak pierwsze egzemplarze zaczną służbę prawdopodobnie na początku następnego wieku. EF2000 ma stanowić przeciwwagę dla doskonałego rosyjskiego Su 27. Maszyna wyposażona jest we wszystkie zdobycze techniki końca dwudziestego wieku, np. system wyświetlania wskazań radaru bezpośrednio w hełmie, przed oczami pilota. Poszycie wykonano z materiałów pochłaniających wiązki radarowe, co w połączeniu z pasywnymi metodami wyszukiwania i śledzenia celów (podczerwień) powoduje, że samolot zauważany jest przez wroga o wiele później niż inne maszyny. Dodajmy do tego maksymalną prędkość wynoszącą ponad dwa machy, wyjątkową manewrowość przy niskich prędkościach uzyskaną dzięki dodaniu dwóch płatów w przedniej części kadłuba, a obraz kandydata na najlepszy myśliwiec świata będzie pełny. Tak jest w rzeczywistości, a

JAK TO WYGLĄDA W GRZE?

Ludzie z DID spóźnili się o kilka miesięcy, a właściwie zostali wyprzedzeni przez Looking Glass i ich „Flight Unlimited". Szok, jaki powoduje zobaczenie realistycznie teksturowanego krajobrazu, już nie występuje – do dobrych rzeczy człowiek przyzwyczaja się szybko.

Mamy więc 4.000.000 (tak, cztery miliony) kilometrów kwadratowych terenu. Mapa obejmuje praktycznie cały Półwysep Skandynawski! Można przelecieć samolotem ze Sztokholmu do Helsinek! Co ważniejsze, tekstury którymi obłożone są wektorowe góry, fiordy i lodowce, nie powtarzają się co kilometr jak to miało miejsce we FLIGHT. Po kilku dniach intensywnej gry poszczególne lotniska można rozpoznawać np. po obecności skalistej góry na południe od pasa startowego. Programiści wykorzystali wojskowe mapy w celu dokładnego odwzorowania terenu i wyszło



im to po prostu perfekcyjnie. Niestety, nie uniknięto efektu „fałszywej wysokości", szczególnie widocznego podczas lotu na niskich pułapach, choć nadal wygląda to zdecydowanie lepiej niż we wspomnianym FLIGHT.

LEKCEWAŻĄC WROGA

Sercem programu jest algorytm WarGen, wymyślony i zaimplementowany przez DID specjalnie dla „EF2000". WarGen odpowiada za tworzenie realistycznego pola walki – steruje zachowaniem wrogich pilotów, artylerii przeciwlotniczej, okrętów. Jak zapewniają autorzy, system wykazuje pewne cechy sztucznej inteligencji. Kontrolowane przez niego środowisko gry (w tym przypadku cały półwysep) stanowi jednolitą przestrzeń, w której wszystkie działania gracza spotkają się z odpowiednią reakcją wroga. Przykładowo, jeżeli zamiast lecieć nad cel na północ zdecydujemy nagle zawrócić i zbombardować lotnisko wroga na południu, WarGen zadba o to, by rosyjskie systemy radarowe wykryły nasz samolot i przekazały wiadomość o ataku do centrum dowodzenia. Po chwili pierwsze Migi będą już lecieć w naszą stronę...

WarGen zachowuje się dokładnie tak, jak można by tego oczekiwać. Wszystkie działania przeciwnika mają logiczne uzasadnienie. Brakuje mi jednak



dokładnych, detalicznych Briefings. Informacja o misji w „EF2000" jest ekstremalnie lakoniczna. Może o to jednak chodziło projektantom – zmusić gracza do myślenia?

Niestety, jest też inna strona medalu – wymagania sprzętowe. Ale o tym za chwilę.

REALIZM

Lataliście kiedyś myśliwcem? Ja też nie, a szkoda. Namiastką tego marzenia każdego chłopca, który już wyrósł z chęci bycia strażakiem, są właśnie komputerowe symulacje. Po wylataniu wielu godzin w kokpicie nowego europejskiego myśliwca mogę stwierdzić, że najwierniej oddającym zachowanie samolotu w powietrzu programem na PC jest „Flight Unlimited", chociaż „EF2000" depcze mu po piętach.



Autorzy programu chwalą się zaimplementowaniem „wirtualnego kokpitu". Polega to na tym, że wskaźniki otaczające pilota można oglądać „jego oczami". Niestety możliwość ta, jakkolwiek bardzo kusząca i dająca świetne efekty, zarezerwowana jest wyłącznie dla trybu SVGA, gdyż w innym przypadku wskazania przyrządów stają się nieczytelne. Dla zafascynowanych nową techniką przewidziano opcje podłączenia różnej maści hełmów VR (VFX, i-Glasses). Screeny przedstawiające widoki, jakie roztaczają się przed graczem przy założonym hełmie, robią niesamowite wrażenie.

„EF2000" to gra trudna. Przy walce powietrznej głównym kłopotem jest zbyt duża liczba wrogów. Samoloty przeciwnika rzadko latają grupami mniejszymi niż 3-4 maszyny, wobec czego stawienie im czoła przy pomocy jednego wingmana często kończy się uszkodzeniem lub zestrzeleniem. W trudniejszych misjach dostępnych jest nawet czterech skrzydłowych, co nieco ułatwia sprawę. Taka sytuacja wymusza jednak na graczu myślenie. Często bowiem warto skorzystać z zaawansowanych moż-



liwości unikania radaru i ominąć patrole wroga, w ten sposób ratując się przed utratą samolotu.

Przeciwnicy są dobrze wyszkoleni. Latają na nowych maszynach (Mig 29, 31, Su27) i nie dają się łatwo zaskoczyć. Walka „dogfight" jest arcydziełem sztuki programistycznej – gracz całkowicie wczuwa się w atmosferę panującą dookoła niego, ze świszczącymi rakietami, przelatującymi o kilka metrów obok samolotami, nerwowymi okrzykami skrzydłowych... Tego po prostu trzeba doświadczyć. Tutaj naprawdę wszystko dzieje się SZYBKO, bardzo szybko. Jak w rzeczywistości.

Jest, niestety, jeden problem – rakiety. Wystrzelone przez wroga pociski po zmyleniu flarą szukają dalej celu (normalne) ale gdy „zalokują" się na samolocie gracza, na radarze już tego nie widać (nienormalne). Dlatego podstawą w walce na krótkie odległości jest dobry wzrok i szybki komputer, bowiem tylko w wysokiej rozdzielczości można zauważyć rakiety na tyle wcześnie, aby wykonać skuteczny unik. Ciekawostką jest automatyczny system wyrzucania flar i chaff, czegoś takiego jeszcze nie było.

Pilotom-hardcorowcom (takim Haszakom w dziedzinie symulacji) proponuję podjęcie próby zatankowania w powietrzu. Ja, nie dysponując zawłaszczonym przez Borka ThrustMasterem, miałem ochotę wyrwać sobie wszystkie włosy, nie tylko z głowy. Trafienie w „koszyk" na końcu przewodu paliwowego graniczy z cudem.

„EF2000" najlepiej ze znanych mi symulatorów oddaje problemy, jakich doświadcza pilot podczas wykonywania misji. Można się było tego spodziewać, gdyż w pracach nad programem uczestniczyli eksperci z British Aerospace, Royal Aeronautic Society, a także byli i obecni piloci RAFu. Olbrzymi sukces DID może mieć jednak dla nas, graczy, drugie oblicze. Już po wydaniu „TFXa" DID otrzymało propozycję (od firmy współpracującej z Ministerstwem Obrony, Data Sciences) wykonania oprogramowania graficznego i modelu lotu do użytku w symulatorach wojskowych (projekt „Sigma"). Chociaż oficjalnie firma podtrzymuje chęć doskonalenia swoich produktów na rynku gier, olbrzymie pieniądze stojące za projektami wojskowymi mogą spowodować zaniedbanie lub wręcz wycofanie się z tego rynku. Mam jednak szczerą nadzieję, że tak się nie stanie.

486 SUCKS!

Oficjalne wymagania dla trybu 320x200 to 486DX2-66 i 8MB RAM. Niech jednak nikt nie próbuje grać na takim sprzęcie – to męka. 486-100 pozwala na dość miłą zabawę w niskiej rozdzielczości. W celu doznania pełnej satysfakcji i podziwiania artystycznego kunsztu załogi DID, wypada mieć Pentium 120 i .... 32MB RAM!!! Tak, to nie pomyłka. Dopiero wtedy gra nie będzie zakładała na dysku pliku wymiany. Nawet na komputerze z 24MB RAM „rzeźbienie" w dysku podczas ładowania misji było zauważalne. Oczywiście można grać na 8MB, ale czas wczytania kolejnego zadania wyniesie wtedy jakieś 2 minuty.

Miłą opcją jest możliwość grania w osiem osób w sieci. Koszt kupna dwóch tanich kart sieciowych to nie więcej niż 100 zł, a zabawa przednia. Polecam.

Posiadając tak doskonały symulator jak EF2000 po prostu nie wypada sprofanować go używaniem klawiatury do kontroli lotu. Gra obsługuje wszystkie wymyślone do tej pory specjalizowane joye, z ThrustMasterem i Flightstickiem PRO na czele (także WCS – Weapon Control System i Rudder Pedals).

Nie ma też problemów z obsługą GUSa.

KUPIĆ!

Jeżeli tylko macie odpowiedni sprzęt, nie wahajcie się ani chwili. „Euro Fighter 2000" to najlepszy symulator myśliwca, jaki kiedykolwiek widziałem na PC.

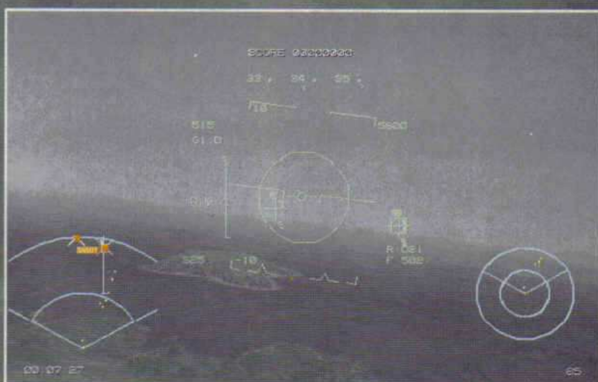
ROOSHKEEN

Gra uzyskała rekomendację!!!

Rekomendował ***Rooshkeen***, potwierdził ***Borek***.



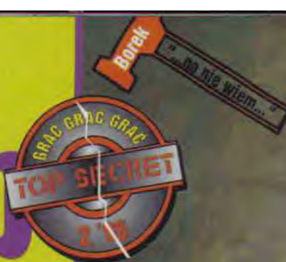








Stonekeep



„Chcieliśmy pchnąć gatunek RPG na następny poziom, stworzyć czyste wczuwanie się i przeżywanie komputerowej opowieści. Bez przycisków, bez ikon, pełny ekran, który pozwoliłby całkowicie zapomnieć o rzeczywistości i zanurzyć w przygodzie. Tak powstał pomysł Stonekeep... oryginalna wizja, która sterowała projektem od dnia pierwszego."

Brian Fargo,
założyciel i CEO firmy Interplay

NADSZEDŁ TEN DZIEŃ

Dzień 8 listopada będzie dla miłośników komputerowego RPG datą przełomową. Właśnie tego dnia, po ponad czterech latach ciężkich prac i ciągłych próbach, projekt „Stonekeep" ujrzał światło dzienne – został wydany. Budżet gry wyniósł prawie 5 milionów dolarów, pracowało nad nią ponad 200 osób, i wszystko po to, aby na całym świecie tysiące graczy mogło przeżywać nową przygodę.



Warto prześledzić historię powstawania „Stonekeep-a", chociażby po to, żeby odpowiedzieć na nurtujące pytanie:

DLACZEGO TAK DŁUGO TO TRWAŁO?

Historia prac nad „Stonekeepem" rozpoczyna się w październiku 1988 roku, kiedy doszło do rozmowy pomiędzy Brianem Fargo i Toddem Camasta na temat samych założeń projektu. Jednak właściwym momentem, od którego należy liczyć okres prac nad grą, jest rok 1992, gdy powstały komputerowe podziemia zrealizowane na programie Strata Vision – był to na tamte czasy przełom w technice generowania komputerowego obrazu 3D.

Dwa główne powody złożyły się na tak długi, bo ponad czteroletni okres oczekiwań. Po pierwsze problem znalezienia dobrej technologii pozwalającej na przenoszenie filmowego obrazu w komputerowe animacje (rozwiązany dopiero w końcu maja 1993 roku). Po drugie podjęcie decyzji (rok 1994) o stworzeniu CD-ROM-owej (a nie jak na początku dyskietkowej) wersji gry, ze względu na rosnącą popularność srebrnego nośnika – to zwiększyło dwukrotnie skalę i ilość pracy nad nim.

NADSZEDŁ, ALE CO PRZYNIÓSŁ?

Gra dotarła i w nasze strony. Oficjalnie dystrybuowana na polskim rynku przez firmę CD-Projekt, zaopatrzona jest w instrukcję w języku polskim. Oprócz samej gry w pudełku znajdziemy niewielką książeczkę, zatytułowaną „Thera Awaking". Jest to nowelka napisana przez Steve'a Jacksona i Davida Pulvera, której akcja dzieje się w świecie „Stonekeep". Opisane są w niej zdarzenia dziejące się przed kataklizmem, jaki nawiedził twierdzę Stonekeep – niestety wymagana jest znajomość angielskiego, ponieważ opowiadanie nie zostało przetłumaczone, a szkoda, bo jest ciekawe.

POZIOM PIERWSZY: GRAFIKA I MUZYKA

Przyjrzyjmy się wyglądowi zewnętrznemu gry. Widok z pierwszej



osoby, tzw. z oczu, wypełnia cały ekran. Dobrze dopracowane renderowane korytarze przypominają jakością te z „Creature Shock". Mokre cegły odbijają światło zawieszonych w ścianach pochodni. W kanałach zielonkawa woda niepokojąco faluje, kryjąc w sobie czające się pod jej powierzchnią poczwary. Poruszamy się w sposób dyskretny, tzn.: co lokację z obrotami co 90 stopni. Jednakże zmiana kierunku, czy zrobienie kilku kroków, nie jest wykonywana skokiem, ale płynnym „przejściem" odgrywanej animacji. Postacie, które spotykamy na swojej drodze, stworzone wspomnianą wcześniej techniką przenoszenia filmowych klatek na komputer, sprawiają wrażenie istot z krwi i kości, a nie jakiś tam rysunkowych potworków. Płynne i realne ruchy pogłębiają wrażenie rzeczywistości przedstawianego świata. Co jakiś czas podczas przygody zobaczymy sekwencje animacji filmowo-komputerowych, które uzupełniają i ubarwiają dosyć realnie wyglądający obraz samej gry.

Mroczny klimat korytarzy, budowany innowacyjną techniką generowania obrazu, podkreślany jest całym zapleczem muzyczno-dźwiękowym, które jakością nie odstaje od wizualnej doskonałości. Muzyka, na każdym poziomie inna, sugeruje nam nastrój poszczególnych obszarów: niepokój, sielanka, przygnębienie, itd. W trakcie gry wszystkie postacie mówią swoim głosem. Każda ma inny akcent, tembr głosu i sposób wypowiedzi. Wyśmienicie odtwarzane wszelkiego rodzaju stuki, szurania, szelest, chlupotania, wypełniają mroczny obraz lochów, uczuciem wilgoci, zatęchłego powietrza i ciągłego niepokoju.





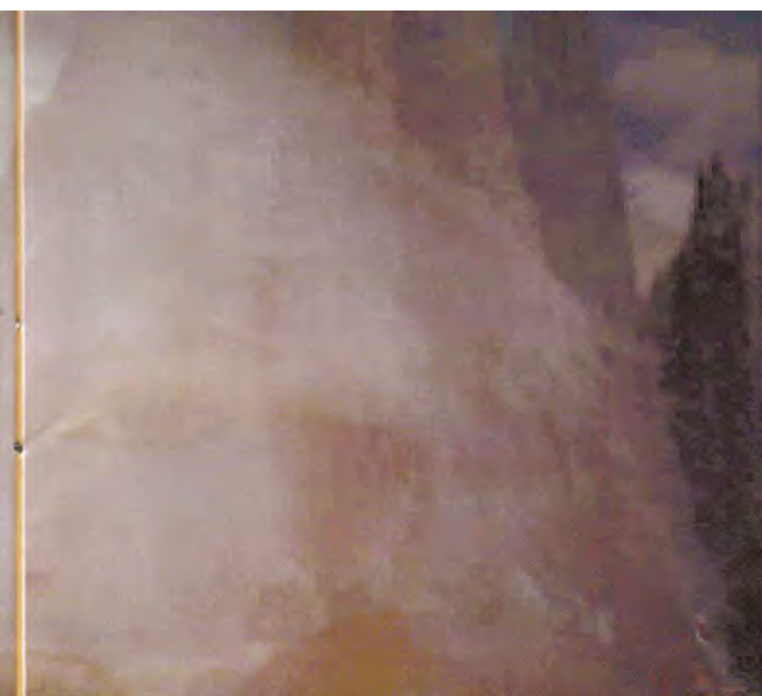




POZIOM DRUGI: PRZYGODA

„Stonekeep" jest grą, w której od nowa opowiadana jest legenda o Drake'u, który pokonał złego Króla Cieni i przywrócił z czeluści Stonekeep, najpotężniejszą z twierdz wzniesionych przez rasę ludzką. Kilkanaście lat temu, został cudownie uratowany od zagłady, jaką Król Cieni zesłał na jego dom i ludzi wraz z nim mieszkających. Dzisiaj wrócił do ruin Stonekeep-a, aby odzyskać rodową posiadłość. Kierowany ręką bogini, Thery, rozpoczyna swoją podróż ku chwale. Wraz z nim, a w zasadzie jako on, występować będziesz Ty, graczu. W trakcie przygody: spotkasz się z obrazami zapomnienia i smutku, jaki panuje teraz w ruinach ocalałych po kataklizmie; zagłębiając się w korytarze zwiedzisz niezwykłe krainy, znajdujące się pod samą twierdzą, w których mieszkają rasy: krasnoludów, fearie, shargów, throgów, trolli; będziesz rozmawiał z tajemniczym indywiduum Wahooką, rozśpiewanymi artystami fearie, przepiękną królową lani, ostatnim elfem Enigmą oraz z samym Khull-Khummem Królem Cieni – oczywiście to tylko niektórzy z całej plejady czekających na Twoje przybycie postaci.

Musisz zajść jak najdalej, aby w końcu dotrzeć do świątyni Thery, gdzie złożysz wszystkie kule, w których uwięzieni zostali przez Khull-Khumma bogowie, jego bracia













i siostry. W ten sposób ich uwolnisz, a światu przyniesiesz ulgę od ciężkich rządów złego Króla Cieni.

Cała przygoda, to kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy. W grze wprowadzono nie za trudne zagadki, które rozwiązuje się bez problemu, przestrzegając zasady uważnego słuchania, otwartych oczu i logicznego łączenia faktów. Przygoda może mieć różnorodny charakter, w zależności od stylu jaki gracz preferuje – grę można ukończyć, zarówno niszcząc każdego i wszystko co spotkamy na swojej drodze, jak i nie wdając się w ani jeden pojedynek. Przygoda logicznie postępująca do przodu, pasjonująca, pełna zwrotów akcji, zmian nastroju, nowych przyjaźni, animozji, itp.- po prostu ciekawa rozrywka.

POZIOM TRZECI: ODCZUWANIE ŚWIATA

Założeniem podstawowym autorów „Stonekeep-a" było osiągnięcie szczytów „wciągnięcia" gracza w kreowany na ekranie komputera świat. Podczas gry miało się odczuwać, że tam się przebywa, działa, rozwiązuje zagadki, walczy na śmierć i życie. Uważam, że stan ten został osiągnięty, pod warunkiem wszakże, że spełniamy wszystkie wymagania, aby odbierać grę w pełni: monitor kolorowy, aby wzrokiem chłonąć realistyczny widok z oczu naszego bohatera; dobra karta muzyczna, aby dźwięki dochodzące do naszych uszu pobudzały określone wizje, charakter, odczucia; oraz znajomość angielskiego, żeby przeczytać opowiadanie, zrozumieć intro początkowe i swobodnie poruszać się po lochach w trakcie właściwej gry, rozumiejąc co do nas mówią spotykane postacie, co jest napisane na płytach, pergaminach, itp.

Reszta należy do programu. To w nim autorzy zawarli wystarczająco dużo elementów, aby gracz mógł być zachwycony.

W świat „Stonekeep-a" zostajemy wciągnięci jeszcze zanim uruchomimy grę. Przeczytane opowiadanie nie jest niezbędne do rozpoczęcia przygody, jednak jego lektura dostarczy nam informacji o świecie, po jakim przyjdzie się poruszać. Dowiemy się o jego historii, kataklizmach, istniejących rasach, bogach, potworach, czym była kiedyś twierdza Stonekeep, itd.

Po rozpoczęciu właściwej przygody zobaczymy, że zostały ograniczone elementy sugerujące, że jest to gra (brak jakichkolwiek technicznych spraw dotyczących tworzenia postaci, itp.), Dokonano tego stosując całą masę „sztuczek" próbujących ukryć wszystkie komputerowe techniczne sprawy, aby gracz odniósł wrażenie, że podróżuje po baśniowej krainie i zapomniał o monitorze, czy padającym za szybą deszczu. Cały interfejs użytkownika został skonstruowany tak, aby grający jak najmniej musiał skakać po wszelakich menu, a skoncentrował się na właściwym przeżywaniu przygody.

Oprócz „sztuczek" ukrywających komputerowe elementy niezbędne do wygodnej obsługi gry, zastosowano całą masę rzeczy, które tworzą nową jakość w komputerowym RPG.

Istotną cechą jest wczuwanie się w jedną postać – tak jest w klasycznych grach fabularnych – a nie jak było do tej pory w kilka postaci, tworzących grupę. Sprzymierzone osoby podróżujące wraz z nami, działają według własnych charakterów, nie mamy na nie bezpośredniego owpływu. Będą pomagać Ci w trakcie walki, używając własnego oręża i magii, ale nie zawsze. Każda z nich ma własnych charakter i od niego będą zależały: ich działania, sposoby wypowiedzi, komentarze, to czy w obliczu niebezpieczeństwa uciekną, tłumacząc się nie wyłączonym żelazkiem. To wszystko stwarza wrażenie, żywych postaci towarzyszących. Nie są one martwymi naturami, ale istotami, które myślą, czują, postrzegają, doradzają, kłócą się między sobą.



WIEŻA: PODSUMOWANIE

Po skończeniu całej gry uznałem, że „Stonekeep" jest kamieniem milowym w komputerowych RPG, za co przyznaję grze tytuł, SZCZEGÓLNIE POLECANEJ. Brawa należą się za projekt całości gry: opowiadanie, stworzenie legendy, koncepcji gry pozwalającej na pełniejsze „zanużenie się" w wymyślonej rzeczywistości. A wszystko to dzięki: zastosowaniu nowej techniki tworzenia komputerowego obrazu; prowadzeniu gry jedną postacią, a nie całą drużyną – pozostali członkowie drużyny zostali zaopatrzeni we własną wolę i charaktery; doprowadzeniu do stanu jak najmniejszej liczby elementów wytrącających nas z wyobrażonego świata; możliwości uniknięcia siłowego rozwiązywania problemów.

Wadami gry są: czasami zbyt monotonne łażenie po lochach, ale taki jest standardowy obraz eksplorujących mroczne korytarze; konieczność posiadania karty dźwiękowej oraz brak pełnej polskiej wersji!!!

EMILUS

Gra otarła się o rekomendację

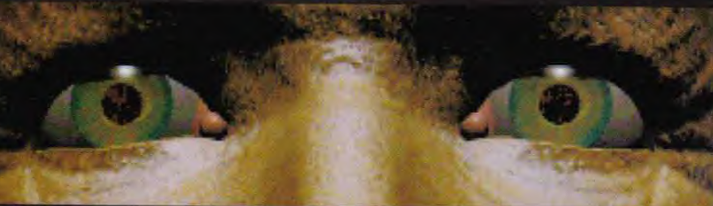
Dlaczego TAK: Gra jest zbiorem dobrych pomysłów dotychczas nie zastosowanych w komputerowych RPG. Grafika i muzyka „zauraczają" gracza tak, że zapomina o „szarym" życiu. Spotykane postacie mają własne charaktery, przekonania, sposoby działania - żyją. Szczerze polecam!!!

Emilus

Dlaczego NIE: W grze nie ma tak na prawdę nic nowego. Scenariusz liniowy, grafika - wbrew zapowiedziom - też pozostawia co nieco do życzenia. Stonekeep powstawał za długo i pomysły rewelacyjne na samym początku zdążyły się zestarzeć. Gra dobra ale nie rewelacyjna.

Borek

Druid



DRUID

MINDSCAPE '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM



Obok satanistów, templariuszy i rycerzy Okrągłego Stołu równie tajemniczymi postaciami są druidzi. Niewiele o nich wiadomo, jeśli chodzi o fakty historyczne. Do dzisiaj sprzeczne są opinie co do sposobu i celu budowy kręgu ogromnych menhirów zwanego Stonehenge. Przebogate tradycje zawierają jednak zakorzenione wierzenia, podania, które jeśli nawet nie są do końca zgodne z prawdą, to przynajmniej zaspokajają wyobraźnię. Wszyscy mamy więc stereotypowe wyobrażenie druida – jest to poczciwy mędrzec w podeszłym wieku, eremita (patrz: Asterix).

Gra o powyższym tytule to połączenie role-playa z przygodówką, rzecz jasna według autorów. Moim zdaniem faktycznie, to w 30% jest to role-play, w 35% adventure, a reszta to braki w obu dziedzinach...

Mamy więc, modny ostatnio, izometryczny widok terenu, renderowane postaci i kilka innych rzeczy, ale zatrzymajmy się na grafice. Owszem, na początku może to robić wrażenie – Twój heros ma budowę Konana Bibliotekarza i można nawet odróżnić na jego ciele mięsień zębaty tylny od prostownika grzbietu, ale emocje spadają po pierwszej walce. Okazuje się, że wszyscy przeciwnicy to po prostu sobowtóry, o innym kolorze brody czy rodzaju broni (poza zielonymi stworami). Walka też wygląda co najmniej śmiesznie – polega to na pięciu, góra sześciu ciosach i podliczeniu punktów doświadczenia (zawsze 200). Owszem, można uchylać się i uciekać, oraz zadać dwa typy ciosów, ale walki nie do tego się sprowadzają. Nie mówiąc już o tym, że cios nie jest zobrazowany graficznie – po morderczej bitwie z trzema uzbrojonymi strażnikami moja postać wyglądała jak dopiero co wypolerowana rzeźba Apolla z muzeum.

Co do samej gry. Sprowadza się ona do chodzenia, zabijania, rzucenia czaru i zabrania kilku przedmiotów. Oczywiście nie zmuszają nas do chodzenia w prawo jak w „Battle Axe" czy „Domanie". Można połączyć przedmiot z innym, zjadać niektóre rzeczy, wypijać, odpoczywać, wracać do poprzednich lokacji, rozmawiać, czytać, ale żeby nazywać to od razu „nielinearną fabułą" trzeba być cynikiem albo hipokrytą. Rozmawianie na przykład odbywa się w sposób hypertekstowy, znany użytkownikom Internetu. Postać coś mówi (co jest przedstawione jako napisy na dole ekranu), my zaznaczamy możliwe kwestie podświetlone na czerwono i czytamy dalej. Jeśli wykorzystamy wszelkie podświetlone tematy, możemy zakończyć konwersację. Bohater spytany o coś ponownie, będzie bezmyślnie powtarzał podane już informacje, chyba że przyniesiesz mu jakiś ważny przedmiot – wtedy jego „repertuar" się zmienia. Czytanie wygląda podobnie, tyle że nie można wybierać kwestii. Wszystkie pozostałe akcje polegają na wskazaniu kursorem miejsca i wciśnięciu klawisza myszy. Jest to druga mocna zaleta tej gry (o pierwszej, którą spostrzegłem przewrotnie powiem na końcu). Nie ma tu skomplikowanych operacji i mnóstwa klawiszy pomocniczych. Bardzo to umila grę i pozwala zatopić się w morzu intryg, tarapatów i mrocznych tajemnic...

Przez to uproszczenie jednak grze brakuje wielu cech niezbędnych dla rasowej przygodówki czy role-playa. Jak na przygodówkę za mało jest opisów, dialogów i animacji. Role-play natomiast to słaby, bo oprócz zabijania i rzucania czarów mój bohater nie wykonuje nic. Nie męczy się, nie musi jeść, nie myśli, nie boi się, nie czuje. Wykonuje tylko proste czynności przeciętnego cyborga. Nie mogę jednak jednoznacznie potępić tego, bo nie skończyłem jeszcze gry. Mam bowiem podejrzenie, że nasze przygody odbywają się w świecie wyśnionym, bądź nie do końca rzeczywistym. Ale po co w takim razie pokazane jest gnicie ciała zabitych potworów?

Same zagadki i dążenie do celu gry (nie do końca sprecyzowanego) nie jest za trudne. Niektóre problemy były dla mnie, jako doświadczonego gracza RPG wręcz banalne (jak na przykład Księga Zagadek w Archiwach), ale były też trudniejsze, spędzające sen z powiek. Trzeba tu dodać, że często rozwiązaniem jakiegoś problemu jest dokładne przeszukanie wszystkich miejsc, w których już byliśmy. W ten sposób znalazłem bransoletę koło więzienia. Za takie poszukiwania możemy być też wynagrodzeni choć małym żarcikiem (np. na meblach w Sali Audiencji jednego z druidów, Astora przybite są tabliczki wielkości jednego piksela – „Proszę nie rysować mebli"...). A tak na marginesie, to muszę powiedzieć, że autorom nie brak poczucia humoru, za co gra mimo wad i tak, będzie mi się podobać. Wracając do łamigłówek. Zauważyłem, będąc rutyniarzem swoistego trainera w samej grze. Mianowicie – wystarczy dojść do zielonego stwora pilnującego drogi do Archiw. Zabij go i wyjdź z tej planszy. Wróć za chwilę, a okaże się, że potwór został wskrzeszony. W ten sposób z pierwszego poziomu wywindowałem się na czwarty. Jest to ewidentny błąd programistów, a raczej specjalistów od fabuły. I szczegóły – zabicie potwora daje Ci, jak już wspominałem 200 punktów doświadczenia. Po każdych 3 tysiącach awansujesz o jeden poziom. A na piątym poziomie zwiększa Ci się szybkość z 2 na 3.

Powiem tylko, o której napomknąłem na początku, silnej zalecie gry. Jest to dźwięk (włącznie z muzyką). Po pierwsze spełnia swoją rolę stwarzając dobry klimat gry – te wszystkie świergotania ptaszków, tykania zegarów i trzaski drzwi. Poza tym dobrano dobrą muzykę i digitalizowaną mowę, co już dawno stało się standardem. Wykorzystano jednak możliwości kart muzycznych z rozsądkiem, o co najtrudniej ostatnio. Jak to w zwyczaju firmy Mindscape – nie tylko dostajemy jakość dźwięku, ale i gwarancję na drivery. „DRUID" działa bez problemów na GUS-ie.

Jako miłośnik tego typu gier nie mogę powiedzieć, że „DRUID" mnie czymś zachwycił. Na pewno miło zaskoczył muzyką, humorem (zwłaszcza w instrukcji) i dostarczył nieco zabawy.

Cornelli



SKAUT KWATERMASTER



Spośród istniejących na polskim rynku firm Avalon chyba najsystematyczniej wydaje coraz to nowe, polskie gry. Zapewne dzieje się tak dlatego, że Avalon nie załapał się na pociąg z dużym napisem Dystrybutorzy – żeby w ogóle utrzymać się na rynku, trzeba teraz ostro pracować. Z tą ostrością bywa różnie, niektóre gry nadsyłane z Rzeszowa wyrzucamy przez okno po kwadransie, w niektóre gramy trochę dłużej, w niektóre chce się grać aż do skutku.

Do tej ostatniej grupy należy właśnie tytułowy „Skaut Kwatermaster". W skrócie – wcielamy się w skórę lepszego aparata, będącego po raz pierwszy w życiu na obozie harcerskim. Właściwie to nasz bohater nie jest harcerzem, ale nie wnikajmy w szczegóły – grunt, że jest na obozie, chodzi w zielonym mundurku, i jak to na obozach harcerskich bywa, robi rzeczy, których z definicji na takich obozach się nie robi. A przynajmniej tak myślą rodzice, kiedy wysyłają na obozy swoje latorośle.



W trakcie tych różnych zajęć obozowych dochodzi do lokalnej tragedii – pewna druhna zatrzaskuje się w czołgu. Po co tam weszła i dlaczego nie chce/nie może wyjść nie jest jasne, wiadomo jednak, że siedzi tam i czeka, aż ją ktoś uwolni. Nasze zadanie polega na wspomożeniu jej i podaniu pomocnej dłoni, albo innej części ciała, po której wzmiankowana druhna wyjdzie z podrdzewiałego pomnika imperialnych zapędów naszego wschodniego sąsiada. Może zresztą jest to pomnik czegoś innego?

Jakby na to nie patrzeć, „Skaut" jest kawałkiem bardzo fajnej przygodówki, nie za trudnej, nie za łatwej i zrobionej z dobrym poczuciem humoru. Co do tej trudności nie chcę się na razie wypowiadać do końca, bo recenzję piszę przed ukończeniem gry, ale to co widziałem zrobiło na mnie bardzo dobre wrażenie. Cała historia dzieje się w Ołoboku Zdroju (można dojechać PKS-em ze Świebodzina). W trakcie gry poruszamy się po raptem kilkunastu lokacjach (naprawdę nie ma ich dużo, aż zdumiewające, ile akcji można wycisnąć z tych kilkunastu ekranów). W poruszaniu się pomaga nam pewne novum – jest nim mapka, ułatwiająca dostęp do praktycznie wszystkich lokacji (choć nie zawsze i nie do wszystkich – zanim znalazłem namiot turysty i tartak minęło trochę czasu, choć bynajmniej nie są one schowane). Skoro już o interfejsie użytkownika mowa – najbardziej kojarzył mi się z Lucas Arts, choć ma swoje niepowtarzalne cechy – wśród nich i taką, że wybranie akcji „Działaj" powoduje częstokroć automatyczne wybranie odpowiedniego przedmiotu spośród posiadanych i wykonanie nim dokładnie takiej akcji, jaka możliwa jest w danym miejscu. Bardzo ułatwia to grę, czyniąc ją chwilami aż za prostą, ale później można dotrzeć do miejsca, w którym łatwo się zaciąć na dłużej (jak choćby ja w tej chwili, fakt, że nie przykładam się, ale stoję od kilku dni w jednym miejscu).



Grafika nieodparcie kojarzy się z „The Day of The Tentacle" – perspektywa jest wszędzie pokręcona w dokładnie ten sam, niemożliwy do przewidzenia sposób. Szkoda tylko, że postacie i ich animacja nie dorastają jakością do tych z „Dnia macki". O animacjach trudno tu zresztą mówić, jako że w całej grze jest ich raptem kilka – ale i trudno się spodziewać, że udałoby się zmieścić na dwóch dyskietkach całe mnóstwo. To zresztą jedna z ciekawszych spraw związanych z grą – mimo, że jest ona tak mała (w sensie objętości jaką zajmuje na dysku), czynności, które trzeba wykonać (i związanych z nimi gagów) jest dość dużo. Trochę przypomina to czasy pierwszego Larry'ego – poważnej gry na dwóch (według dzisiejszych standardów niepoważnych) dyskietkach po 360 kilobajtów każda.

SKAUT KWATERMASTER

L.K. AVALON '95



PC 386, 4 MB RAM



Czy zostało jeszcze coś istotnego do zauważenia? Chyba nie. Gra jest sympatyczna, ze świetną, napisaną w najlepszym stylu powieści Niziurskiego („Sposób na Alcybiadesa") instrukcją, całość łatwo się instaluje, łatwo się gra, rozśmiesza od czasu do czasu, może trochę brakuje muzyki – w samej grze są wyłącznie efekty dźwiękowe (zrobione z taką miłą dbałością o szczegóły – kiedy bohater chodzi po ekranie, stukot jego kroków przemieszcza się wraz z nim z głośniczka do głośniczka; powyższe nie dotyczy oczywiście kart monofonicznych). Nie jest to może osiągnięcie na miarę międzynarodowych sukcesów questów, chyba (podkreślam: CHYBA, jeszcze nie skończyłem grać, więc nie mogę ocenić całości) „Teenagaent" był trochę lepszy – ale na pewno gra jest warta polecenia, bo jest sympatyczna i traktuje gracza poważnie, a nie usiłuje mu udowodnić swoją wyższość. Jak to mawiają anglosasi: „highly recommended".



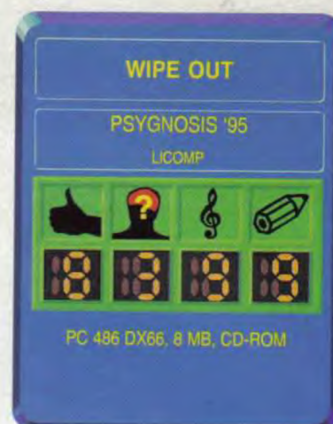


Robaquez





Wipe Out





Sądząc po ostatnich produkcjach różnorodnych firm, przyszłość będzie olbrzymią areną wyścigów, pościgów i totalnego igrzyska. W zasadzie każda szanująca się firma wydała już coś wyścigowego. No, może Psygnosis nie – ale ale, wszak oto pojawia się coś świadczącego na korzyść tej troszeczkę ostatnio ucichłej firmy – gra nosząca nazwę „WIPE OUT". W wolnym tłumaczeniu „wipe out" oznacza wymiatać, zmiatać, co w naszej mowie potocznej podchodzi pod pewnego rodzaju stwierdzenie, coś jest wymiatające, odjazdowe, czadowe, czyli po prostu tak extra, że szczęka opada. Czy jednak gra jest „wymiatająca"? – jak zwykle naukowcy się spierają, ale taki już ich przywilej.

Jako jedna z wielu gier wyścigowych, posiada z pewnością wszystkie cechy tej grupy. W grze uczestniczymy w czymś w rodzaju wyścigu formuły pierwszej, tylko że w przyszłości. Zamiast płaskich bolidów, zasiądziemy w kabinie nie mniej płaskiego pojazdu, ale przypominającego wyglądem i zachowaniem bardziej myśliwiec niż samochód. Cały wyścig toczy się po wyznaczonej trasie, będącą odmianą rampy, zbudowanej z futurystycznych stopów, potrafiących wytrzymać, destrukcyjną siłę potężnych silników. W trakcie jazdy nie musimy się martwić o to, że wypadniemy z trasy, gdyż pojazd i tor zostały tak zaprojektowane, aby nie ulegały zniszczeniu. Jednak każde uderzenie w ograniczniki zmniejsza naszą prędkość, tym samym pozostawiając nas w tyle za oddalającymi się konkurentami i nieubłaganie uciekającym czasem. Zadaniem naszym będzie takie sterowanie przyspieszeniem i odpowiednie skręcanie, aby znajdować się cały czas nad środkową częścią toru – tam gdzie jest płasko – w ten sposób będziemy najszybciej nabierać maksymalnej prędkości.

Oprócz standardowego zaangażowania naszych części umysłu odpowiedzialnych za zręczność sterowania pojazdem, będziemy mogli zaspokoić jeszcze swoje instynkty wojenne. Co jakiś czas na powierzchni sunącej pod naszym pojazdem pojawi się obszar zmieniający kolory. Mamy w zasadzie ułamek sekundy, aby znaleźć się tuż nad nim i w ten sposób uaktywnić odpowiedni gadżet militarny. W zależności od koloru, który aktualnie był w momencie naszego przelotu, uaktywni się dana rzecz – są to wszelkiego rodzaju rakiety, osłony, przyspieszenia, itp. Dopóki nie wykorzystane zostanie poprzednio zebrane uaktywnienie, dopóty nie będzie można zebrać następnego.

Do wyboru mamy 6 tras. Różnią się graficznie, ale i stopniem powikłania trasy.

„Wipe out" zauroczył mnie swoją dynamiką. W sumie po „Hi-Octane" (TS10/95), czy jemu podobnych, niewiele wprowadza nowego w części technicznej, a jednak jest w niej coś świeżego. Grając czuje się pęd powietrza, ostrość zakrętów, nabierane przyspieszenie. Z pewnością muzyka odegrała w tym swoją rolę (profesjonalna ścieżka dźwiękowa z kompaktu), jednak większą część zasługi przyznałbym projektantom torów i ludziom opracowującym ruchy kierowanego bolidu-myśliwca, gdyż dzięki temu czujemy się jak pędzący elektron, który gdyby mógł, to pognałby z prędkością światła w nieznane.

To dobra gra wyścigowa, zadowoli gusta łasych na prędkość graczy. Jednak poza dobrą rozrywką, nie ma w niej niczego, czego by nie było w poprzednich komputerowych wyścigach.

EMILUS

Zone Raiders



Element osaczenia, który często jest warunkiem wydobycia z człowieka jego krańcowych możliwości, zastosowano już w tak wielu grach, że potrzeba by chyba samego Salomona, by na próżno nie wylewał hektolitrów cyfr określających ile tego było. Tym razem znowu zaczerpnięto z garnka opisanego „osaczenie", dorzucono kilogram drutów, pół kilo maszyny do pisania, kawałek kodu Morse'a (dodajmy, że napisanego przez Marysieńkę, która w tajemnicy przed swoim mężem Janem stała zaszyfrowane listy rubasznej treści nie mniej frywolnemu Mustafie – nazwiska do wiadomości redakcji) oraz miesiące wytężonej pracy kilku programistów. Z takich składników powstała „Zone Raiders", gra z założenia mająca stworzyć nową niszę nie tyle jakościową, co tematyczną.

Wyścigów aktualnie na rynku mamy od tak zwanego uderzenia, nie mniej jest doomopodobnych produkcji. Z prostego wnioskowania, konwergencja tych dwóch gatunków powinna dać coś nowego. W samej rzeczy dała, ale to nie wystarczy do narodzenia się produktu będącego hitem – i o tym przyjdzie nam się kolejny raz przekonać, mam nadzieję, że autorzy także to zauważyli.

Zacznijmy od tego, co gra sobą prezentuje. W przyszłości – wiem zanudzam, ale teraz gry to same futurystyczne opowieści – świat rządzony jest przez korporacje, co nie wiedzieć czemu zawsze prowadzi do walk, korupcji i ogólnej zawieruchy. W takim niedemokratycznym świecie, istnieje silnie zmotoryzowana jednostka do zadań specjalnych – nie jest ona żadną z tych pseudohumanitarnych organizacji, jak policja, czy służby specjalne. To po prostu grupa najemników gotowa wykonać każde zadanie.

Przystępując do gry, wcielamy się w nowego członka tejże grupy. Zanim jednak rozpocznie ściśle tajne misje, będzie musiał stopniowo zaliczać kolejne łatwiejsze zadania. Po inicjacji (jedno z najłatwiejszych zadań), rozpoczną się schody, seria misji w tzw. Strefie, skąd tylko najlepsi wracają. Poruszając się po specjalnie zbudowanej szosie, będziesz musiał odnajdywać zadane miejsca, przedmioty, w ten sposób zaliczając misje.

Praktycznie gra podobna jest do „Descenta" z tą różnicą, że tutaj mamy samochód, a raczej coś w tym stylu, gdyż nad powierzchnią nie utrzymuje go tradycyjna warstwa gumy, ale tajemnicze pole (technologia przyszłości). Nie zdziwiłbym się, gdyby było ono antygrawitacją lub czymś bardziej banalnym w stylu: proksemicznym wynaturzeniem o zabarwieniu korpuskularnym. Tak, czy inaczej nasz samochód unosi się tuż nad ziemią, a na dachu i wszędzie, gdzie się tylko da, ma zamontowane różnego rodzaju działa, wyrzutnie rakiet, karabiny, itp. A po co to wszystko? No jakże, wiadomo, że do strzelania i to do określonych celów. Wyobraźmy sobie, że Strefa, w której przyjdzie nam wykonywać nowoobrany zawód, aż roi się od różnego rodzaju robotów i wież strażniczych. Jakby tego było mało, te wszystkie maszyny czyhają na nasze życie, prując do nas ołowiem niczym pop-cornem.

Gra nie wprowadza niczego poza tym, co mogliśmy doświadczyć w „Descencie" i mu podobnych, a udawana nowa forma jest tylko wybiegiem komercyjnym. Poziomem i samą zabawą nie może dorównać nawet „Quarantine". Jest w sumie trochę nudna, puste plenery, niewiele potworów i tak można wyliczać. Kolejna próba tchnięcia czegoś świeżego w gatunek, niestety bez rewelacji. Grać można, ale ile można w to samo?

EMILUS





ALOKACJA ŚRODKÓW

Chwilowy kryzys w wydawaniu gier na Amigi spowodował, że nie mam w co ładować forsy. Dlatego do majej A600 HD chcę dokupić jeden z kilku bajerów: Action Replay, kartę graficzna lub zegar. Podpowiedzcie, co się naprawdę opłaca, jeżeli nie chcecie bym topił szmal w konkurencyjnych pismach.

Tymek z Jeżyc

Przejęci groźbą kupowania konkurencji proponujemy zakup Action Replaya, bo tą maszyną możesz nawet kwiatki sadzić.

DOKŁADNOŚĆ

Któregoś dnia od założenia Ziemi, a dokładnie rzecz ujmując ze strony astronomiczno-geograficzno-plastycznej dnia piątego następującego w kolejności po nowiu, a za osiem dni północ, w ośmioliterowym miesiącu, będącym po trzydzieści i jeden mającym dni, a przed dwunastym od początku, a pierwszym od końca, w roku pięćset i osiemdziesiąt pięć od czasu, gdy krzyże czarne na równinę wylegly, a blask słońca zamknięty w z metalu kutych przedmiotach mordercze rzucał refleksy swoje na okolicę ciszą poranną uśpioną, i gdy las ruszył, a Mars swe dzieci prowadził ku chwale...

Paweł & Marcin

Mylicie się. To było wczoraj.

DYSTRYBUTORZY LEGALNI I „LEGALNI"

Opisujecie wyłącznie gry na SNES-a i Game Boya (czasem przemknie gierka na Jaguara). Dalczego? (...) Na pewno odpowiecie mi, że (bo wierzę, że moj list zostanie wydrukowany [my w też to wierzymy – przyp. s.C.]), że: „Opisując gry na konsole bazujemy tylko na tym, co dostajemy od legalnych dystrybutorów...". Jeżeli od dystrybutoerów SEGI nie dostajecie nic, to wyślijcie im taką wiązankę, żeby zaczęli Was grami zasypywać.

Damian Wolański

Gdybyśmy mieli komu, z pewnością byśmy wysłali. W tej chwili nie ma dystrybutora SEGI z Polsce, ale coś się w tej sprawie dzieje. Z pewnością postaramy się opisywać gry na Sony PlayStation, gdy wejdzie na rynek polski. A SNES i Jaguar? Cóż, te konsole mają legalnych dystrybutorów, a nie detalistów wożących przez granicę po parę sztuk.

DYWAGACJE SCHOLASTYCZNE

Triumwirat – (...) w starożytnym Rzymie porozumienie zawarte między TRZEMA mężami stanu w celu sprawowania wspólnych rządów. Zastanawia mnie dlaczego w numerze 43/10 napisaliście, że jesteście rządem dwuosobowym?

Kwadrat

W redakcji porozumienie zostało zawarte między jednym mężem (Sir Haszak) i dwoma kawalerami (Emilus, Gawron) w stanie pomroczności jasnej, ciemnej bądź innej i to bynajmniej nie w starożytnym Rzymie tylko przy ul.Wspólnej 61. Potem Gawron zmienił barwy klubowe przechodząc oficjalnie do „Bajtka". Pisał dla nas dalej, ale rządzić już nie mógł. Duumwirat brzmiał głupio, więc nazwa została.

KRÓL NA PRZYJACIÓŁKĘ

Czy grę „Król lew" będę mogła kupić u nas na Amigę 500.

Maja

Obawiam się, że Ci się to nie uda. „Króla lwa" wydano jedynie na A1200.

KUREKTA

Nie jestem pewien, czy Wasza *kurekta* nie jest przypadkiem – wybaczcie to określenie – do chrzanu. Pozwalam sobie na takie stwierdzenie ufny we własne kompetencje językowe, nie najmniejsze zresztą, choć fachowcem od gramatyki nie jestem, specjalizując się w historii literatury.

Tomasz Ślęczka

Z przykrością przyznajemy Panu rację. Człowiek za nią odpowiedzialny reprezentuje profesję, która z definicji istnieje po to, by język ojczysty kaleczyć. Mimo jego szczerych chęci i ufności we własne kompetencje językowe, po paru przeczytanych tekstach Badjoya czy Feriona zaczął mieć wątpliwości, w jaki sposób należy pisać własne nazwisko. I ten stan utrzymał się do dziś.

To jednak tylko jedna strona medalu. W „TS" język stanowi tworzywo używane często świadomie w sposób niezgodny z zaleceniami filologów czy purystów. Sporo jest neologizmów, o które zresztą nie trudno w niezleksykalizowanym słownictwie komputerowym. Dostało nam się za to od Ibisa. Zgadzam się, że prócz nich zbyt wiele w piśmie rażących błędów interpunkcyjnych, składniowych, ortograficznych. W przypadku interpunkcji i ortografii nie ma wytłumaczenia dla przeoczeń korektora (chyba że byłoby nim przepracownie; w końcu zajmuje się nie tylko korektą, lecz także dziesiątkiem innych rzeczy), ale składni często nie da się poprawić, bo należałoby pisać cały tekst od nowa. Na to nie starcza czasu.

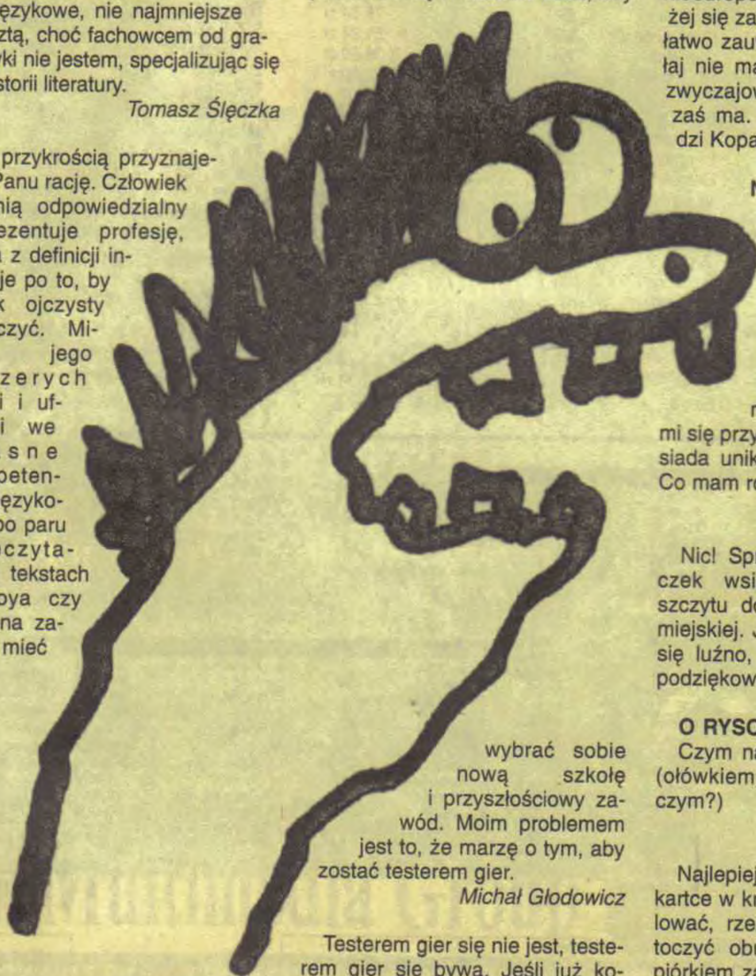
Cały czas zastanawiamy się, co w tej sytuacji zrobić. Sposób zaproponowany przez Pana w liście z pewnością rozważymy. Dziękujemy za życzliwą krytykę.

MARZENIE

Chodzę do ósmej klasy szkoły podstawowej i nadszedł czas, aby wybrać sobie nową szkołę i przyszłościowy zawód. Moim problemem jest to, że marzę o tym, aby zostać testerem gier.

Michał Głodowicz

Testerem gier się nie jest, testerem gier się bywa. Jeśli już koniecznie chcesz mieć w pracy coś wspólnego z grami powinieneś się zastanowić czy nie pójść do liceum do klasy: humanistycznej (tam mógłbyś nauczyć się języka polskiego i robienia z niego użytku, by móc potem recenzować gry, czyli zostać dziennikarzem komputerowym; studia jakie wybierzesz nie grają roli – najwyżej będziesz miał drugi zawód wyuczony), o matematyczno-fizycznym (potem na informatykę na politechnice, skąd prosta droga do programisty piszącego gry lub wybranie się na studia menedżerskie i zatrudnienie się w firmie dystrybuującej gry). Każda z dróg jest dobra, więc powinieneś wybrać zgodną ze swymi uzdolnieniami.



MIKOŁAJ

W tym roku Mikołaj do mnie przyszedł. Chlip. Dlaczego? Bo mu brodę rok temu spaliłem i chyba się obraził.

Miecznik

Palenie brody Mikołajowi jest starym zwyczajem Buriatów, którzy są azjatyckim ludem nie lubiącym prezentów. W naszej tradycji, nieco bliższej obyczajom zachodnioeuropejskim Mikołaja co najwyżej się za brodę ciągnie. Jak więc łatwo zauważyć u Buriatów Mikołaj nie ma prawa się obrazić na zwyczajowe spalenie brody, u nas zaś ma. Przynajmniej tak twierdzi Kopalny.

NIEWŁAŚCIWE ZASTOSOWANIE

Od czasu, gdy przypięłam do koszulki nabyty na GAMBLERIADZIE Wasz znaczek („TOP SECRET – nie jeztem normalny") rodzina, znajomi, ludzie na ulicy zaczęli dziwnie mi się przyglądać – nawet pies sąsiada unika mnie na schodach... Co mam robić?!

Wiewióra

Nic! Spróbuj wykorzystać znaczek wsiadając w godzinach szczytu do środków komunikacji miejskiej. Jeśli wokół Ciebie zrobi się luźno, możesz przysłać nam podziękowania.

O RYSOWANIU

Czym należy rysować rysunki? (ołówkiem, długopisem, czy czym?)

Punisher

Najlepiej „czy czym" byle nie na kartce w kratkę. Można także malować, rzeźbić (nawet w płynie), toczyć obunóż w glinie, kreślić piórkiem za węglem i nadsyłać te

Listy

wszystkie formy plastyczne do redakcji ku ukontentowaniu Dobrochny.

PENTIUM W PYTANIACH I ODPOWIEDZIACH
Czy Pentium 66 jest wolniejszy od 486 DX4/120 lub 486 DX4/100? Ile razy Pentium 133 MHz jest szybszy od Pentium 90 lub 100 MHz? Czy za 5 miesięcy będzie się opłacało kupić Pentium 90 lub 100?

Krystian Nowak

Z naszych doświadczeń wynika, że 486 DX4/120 ma wydajność podobną do Pentium 75. Pentium 133 MHz ma w teście sysinfo 420, zaś w Pentium 100 – 315. Jeśli chodzi o ostatnie pytanie, to pod względem ceny z pewnością zyskasz, bo już teraz pojawiają się procesory Pentium 166. Za 5 miesięcy wejdą z pewnością do sprzedaży jeszcze szybsze procesory, a dziewięćdziesiątki i setki zapewne będą w cenie dziesiejszych siedemdziesiątek piątek. Po szczegóły odsyłam do „Uniwersytetu gracza".

PLAKAT Z KOPALNYM
Plakat z Kopalnym to niezły pomysł, ale powinien być drukowany tylko w numerah kupowanych przez Nas – Dziewczyny (jesteśmy odporniejsze i bardziej zainteresowane).

Ki C.I.A

Biorąc pod uwagę wyniki ankiety, plakat należałoby umieścić w 6 (słownie sześciu) ezgemplarzach pisma. Przy naszym nakładzie wynoszącym nieco więcej niż 6 egzemplarzy pozostaje dać odpowiedź na jedno trudne pytanie: w których?

POMOŻECIE?
Ja chyba zwariuję (a może już zwariowałem). Za każdym razem, gdy gram w „Xenona 2" na PC przed trzecim levelem wyskakują napisy „INSERT OTHER DISK". Pomóżcie.

Emil Kowalski

Tak to bywa. Gry nawet takie stare jak „Xenon 2" nie mieszczą się na jednej dyskietce. Nieśmiało pragnę zauważyć, że oryginał miał na pewno wszystkie potrzebne dyski.

PRZYPADEK KOPALNEGO
Dlaczego Kopalny ma taką brzydką buzię.

Maja

We wczesnej młodości wymusił pierwszeństwo przejazdu na pociągu pancernym.

PRZYWIĄZANIE
Mam 25 numerów Top Secretu, kupuję go co miesiąc. Lecz pewnego dnia coś skusiło mnie bym kupił [... – ocenzurowano zgodnie z nieobowiązującą już ustawą; rozdział, paragraf i punkt do wiadomości redakcji], lecz gdy wszedłem do sklepu i zobaczyłem Top Secret, nie mogłem się oprzeć i kupiłem 2 egzemplarze tego samego numeru.

Serdel X

Drogi Serdlu X! Staramy się w każdym egzemplarzu naszego pisma pisać dokładnie takie same artykuły i zamieszczać takie same opisy jak w pozostałych. Może nie zawsze się nam to udaje, ale jeśli już chcesz kupować dwa egzemplarze naszego pisma, by je porównać (inny powód takiego postępowania nie przychodzi mi na myśl), staraj się kupować w dwóch różnych kioskach.

REAKCJE POANKIETOWE
No i pytanie, które spowodowało u mnie [—] do kwadratu, czyli XIII – dalczego pozwoliliście wybrać tylko jedną odpowiedź? Czy jesteście tak mało samokrytyczni?

Chicko

Jesteśmy, doprawdy, jesteśmy. W dowód szczerej ekspiacji gotowi jesteśmy grać przez dwie godziny w najgorszą grę roku. W pytaniu XIII daliśmy do wyboru tylko jedną odpowiedź, ponieważ chcieliśmy wiedzieć co NAJBARDZIEJ Wam się nie podoba. A swoją drogą należy umieć wybierać.

RÓŻNICA
Dlaczego w Polsce nie ma takich konsolowych magazynów jak w Szwecji?

Andrzej Tyczyński

Na pytanie odpowiem pokrętnie. W Polsce wystarczy graczy, aby takie pismo miało całkiem przyzwoity nakład, ale najprawdopodobniej zabrakłoby firm, które chciałyby się w nim reklamować (legalnych dystrybutorów jest paru, a nielegalni sprzedawcy i tak sprowadzają tyle, żeby od razu sprzedać, więc po co reklama?), a bez nich przedsięwzięcie nie ma sensu. A w Szwecji na wyraźniej reklamodawców dostatek.

SZYFR
Co znaczą te dziwne znaczki – CB CH10 (27,070 MHz), które napisał Wodzu w hiperach?! Czyżby był agentem tajnych służb wywiadowczych, wstąpił w szeregi konkurencji, odbiła mu szajba, czy też przypadkiem nacisnął kilka klawiszy. Proszę o szybką odpowiedź, od której zależy pożycie sexualne miliardów humanoidów na setkach planet w naszej galaktyce!

Wiedźmin

Nie chcąc zaburzyć życia seksualnego humanoidów musimy zdradzić (oczywiście to informacja ściśle tajna specjalnego znaczenia), że jest to przepis na sernik babuni Wodza zapisany dla niepoznaki w postaci chemicznej.

UBIÓR ZDOBI CZŁOWIEKA
Z przykrością stwierdzam, że zmuszony jestem wykopać spod truskawek mojego morgersterna i ruszyć na Służby Polsce, uwolnić ludzkość od teamu (?) Alex&Gawron. Wbrew akcji sprzątania świata pozostali oni na miejscu, szpecąc krajobraz, a co gorsza pisząc. Ten, kto dał im w łapy „Stip Pokera Pro" był chyba po seansie czegoś nielegalnego. Na widok screen-shotów jakie dobrali (dobrał?) można się postrzelić z łuku! Czy ktoś mógłby ich uświadomić, co oznacza słówko „strip"?

Feud

Gawron jest już dużym chłopcem i najprawdopodobniej (nie wiemy tego na pewno) uświadamiany być nie musi. Angielski zna w stopniu zadowalającym, tak że wyrazy hot-dog, coca-cola i strip nie były mu obce. Obrazki, jakimi zilustrował swą recenzję, charakteryzowały się brakiem elementów moralnie nagannych. Chwała mu za to!

WIDZENIE
Widziałem Haszaka! Widziałem Haszaka! Widziałem Haszaka! Widzia...

MAC

A co my mamy powiedzieć? My go widzimy CODZIENNIE!!!

WYGLĄDANIE KRZYSIA
Co się stało z K.K., bo jakoś go ostatnio nie widać.

Tie Stańczyk

Wcześniej też go nie było widać, bo z Ursynowa Gdańska-Zaspy kawał drogi.

ZADYSZKA TWARDZIELA
Borku, czy możesz mi powiedzieć (napisać?), jakie programy służą do składania sampli, miksowania itp. (wspomniałeś o tym w TS Shareware) oraz jak poskładać z obrazków animację FLI lub jakiś inny korzystny format animacji. Tworzę w 3D Studio, a tam nic takiego nie da się zrobić, a jak zrobię animację 320x200, to twardziel nie nadąża wgrywać poszczególnych klatek.

Butch

Jak stwierdził Borek najlepszym programem rozprowadzany z Sound Blasterami (tytułu nie pamiętam), natomiast animacje FLI można zrobić „Autodesk Animatorem". Więcej rzeczy nie pamięta, za sklerozę serdecznie żałuje i obiecuje poprawę (przynajmniej na twarzy).

ZASZŁOŚCI
W numerze 17/93 w opisie do gry „Sabre Team" Emilus napisał, że szykują się nowe misje. Z reguły jestem cierpliwym człowiekiem, ale takie czekanie już mnie nudzi. Żądam sądu nad Emilusem lub rozpatrzenia tej sprawy na łamach waszego pisma.

Królik

Emil nie kłamał. Nowe misje były w przygotowaniu. Można wnieść sprawę, że o nich nie napisał, gdy już się pojawiły, ale ponieważ prokurator jest jego dobrym kolegą, śledztwo w tej sprawie i tak zostanie umorzone.

ZAŻARTY WIRUS
Mam problem z komputerem typu IBM PC. Miałem wirusa, który uszkodził mój dysk twardy C. Za każdym razem, gdy włączam komputer wyświetla sie napis: *DRIVE NOT READY ERROR insert BOOT diskette in A: Press any key when ready.* Wkładam dyskietkę systemową i jak chce przejść na dysk C to pisze: *Invalid drive specification.*

Arkadiusz Łochowski

Na pewno paskudny wirus zagrzebał Ci i bootsektorze lub w FAT. Jedynym rozwiązaniem jest wydanie komendy FORMAT C: i naciśnięcie dwa razy ENTER. Potem z danych na dysku zrobią się szukane, ale takie jest prawo dżungli.

Na listy po raz trzeci odpowiadała niezobowiązująco señorita Clara, co oznacza, że ma coraz większe szanse dotrwać do piątego jubileuszu prowadzenia rubryki „Listy".

P.S. Słyszałam od Deana, że mniej mnie lubicie niż Sir Haszaka. Dlaczego?!

CZYTELNICY NADESŁALI

Tytuł jest w trakcie tworzenia.

Zastanawiająca jest sprawa proporcji komputerów, dla których przeznaczone są opisy, przychodzące do tej rubryki. Zdecydowana większość to 8-bitowi weterani. Czyżby użytkownicy tych maszyn mieli je już tak długo, że dopiero teraz są gotowi napisać własny tekst o jakiejś gierce? Czy też oznacza to, że nowe pokolenie jest bardziej nastawione na konsumowanie, niż choć troszkę dodanie do naszego świata od siebie? Mam nadzieję, że tak nie jest, że tylko nie jesteście pewni, czy opis programu na Waszą maszynę będzie tu mile widziany, „bo tu pokazują się tylko teksty o grach na Commodora i Atari". Wcale tak być nie musi. Przychodzą do redakcji listy z narzekaniami, że dajemy mało opisów na daną konsolę. Zamiast lamentować, może dobrym pomysłem byłoby spróbować własnych sił tutaj, w tej rubryce. Zapraszam więc wszystkich, a zwłaszcza konsolowców, do udziału w naszej zabawie.

A nagrodą jest wspaniała roczna wycieczka po świecie gier komputerowych, ufundowana i prowadzona przez Top Secret. A jest to świat coraz większy, więc dobry przewodnik przyda się Wam na pewno.

Mam jeszcze prośbę do jednego z naszych dzisiejszych autorów: Twórco opisu LAST ACTION HERO, nie możemy zrealizować Twojej, wspomnianej przed chwilą, prenumeraty, ponieważ nie podałeś nam swojego imienia i nazwiska. Wzywam Cię do skontaktowania się z nami, poprzez przesłanie swoich pełnych danych, na przykład na kartce pocztowej. Po dokonaniu tych czynności, będę mógł spełnić swój jakże miły obowiązek nagradzania i wreszcie spać w spokoju.

Dean

PIRAMID

Z planety Nuibi przyleciał wysłannik o imieniu Seti, żeby rozwiązać budowlę piramidy. Ta operacja figuruje pod kryptonimem Piramid. Zadaniem w tej grze jest zebranie 10 kawałków pergaminu, które są porozrzucane po całym obiekcie.

Ten pergamin przedstawia budowlę piramidy.

Mariusz Chańko

Komputer: Atari XL/XE

LAST ACTION HERO

Często gdy wychodzę z kina czuję pewien niedosyt. Film skończył się tak szybko, zabłysły światła na widowni. Serce wali jeszcze ze zwiększaną prędkością, przez mózg przepływają tysiące myśli. Nadmiar adrenaliny nadal krąży po moim cielesnym systemie irygacyjnym, a oczy łzawią w nowym oświetleniu. Wtedy, przez chwilę mam wrażenie, jakbym był na granicy dwóch światów. Siłą zmuszony do powrotu do rzeczywistości, chcę zostać jeszcze w świecie filmowej iluzji. Niejeden z Was pewnie przeżył to samo. Niejeden zapragnął wtedy choć raz w życiu odbyć wspaniałą przygodę. Potrafić wyjść z niej bez szwanku, jak ten twardziel z dużego ekranu. I to jest właśnie magia kina!

Firmy produkujące gry komputerowe już dawno odkryły, że na tym rodzaju magii można nieźle zarobić. Wystarczy bohaterów i ich wyczyny przenieść z kinowego ekranu na nasze monitory. Efekt jest taki, że jeżeli film bardzo Ci się podobał, to kupisz grę tylko po to, aby przeżyć jeszcze raz to samo, co w kinowej sali.

Gra LAST ACTION HERO to kolejny przykład takiej produkcji. Jej fabuła jest oparta na filmie Johna McTiernana, pod tym samym tytułem. Gracz wciela się w postać policjanta Jacka Slatera, którego w filmie zagrał Arnold Schwarzenegger.

Muszę przyznać, że pierwsze wrażenie, jakie zrobiła na mnie ta gra, było marne. Nie imponuje bajeczną grafiką, fenomenalną muzyką, czy genialnymi pomysłami. Powiem więcej, z samego początku nieźle mnie wkurzyła. Dopiero gdy ochłonąłem, podszedłem do niej od innej strony.

Sterując Slaterem szybko zorientujesz się jak rozwiązano sposób walki. Mimo, że autorzy wyposażyli go w sześć chwytów, naprawdę sensowne jest tylko uderzenie pięścią, a reszta to tylko ciosy pomocnicze.

Cała sztuka polega na tym, aby nie dać się zajść z dwóch stron na raz. Bo z jednej, bez względu na liczbę przeciwników i tak jesteś niepokonany.

Grafika programu utrzymana jest przez cały czas w tym samym stylu. Tła, to ciąg podobnych do siebie widoków, z minimalną ilością szczegółów. Odbiorca ma wrażenie, jakby wykonał ją ktoś o szablonowym sposobie myślenia. Same postacie zrobione i animowane są ładnie. Niestety jest ich tylko osiem rodzajów i na ostatniej planszy zaczynają nużyć.

Gra składa się z pięciu poziomów i po przejściu każdego czeka nas pojedynek z bossem. Są nimi w kolejności BOLO, JET, BENEDICT, HOCKEY i znów BENEDICT tyle, że w towarzystwie RIPPERA.

Całość okrasza fajna muzyka, która nie jest może arcydziełem, ale zagrzewa do walki i pasuje do nastroju.

Pora na podsumowanko. LAST ACTION HERO to prosta gierka na trzy, cztery godziny. Tym, którzy zjedli zęby na mordobiciach, chyba nie przypadnie do gustu. Brak w niej specjalnych chwytów, bonusów czy możliwości uzbrojenia się w dodatkowy sprzęt. Lecz jeśli uda Ci się kiedyś na nią natknąć, to spróbuj zagrać, a nuż widelec mile spędzisz czas. Przecież każdy lubi czasem skopać bliźniemu tyłek.

Na zakończenie trzy rady od zawodowego sadysty:

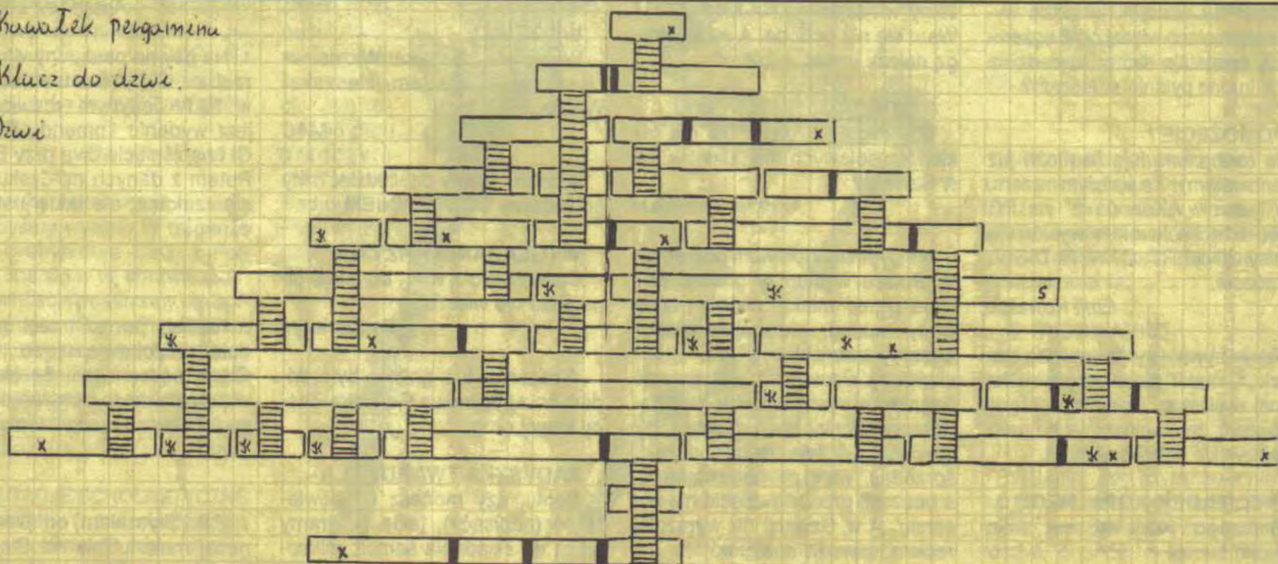
– Uderzenie zadawaj zawsze z pięści (wyjątkami są pojedynki z bossami np. z BOLO), dalej można improwizować.

– Cios z baśki – stosuj, gdy bardzo Ci się spieszy, a klient stoi tuż przy Tobie.

– Na czwartym poziomie pojawia się dziadzio ze spluwą. Strzela on zawsze w miejsce, gdzie stoisz. Pocisk dość długo leci i jak to on, zabija każdego, kto wejdzie mu w drogę. Wykorzystaj to do eksterminacji swych pozostałych wrogów.

SZLAPAR

Komputer: Amiga



Stonekeep

DROGA OD POCZĄTKU DO KOŃCA

Czyli jak przejść cały Stonekeep. Spisane przez Emilusa i Hegemona Macieja.

Na poziomie GATES+PITS **tłustym** drukiem oznaczałem opisy odnoszące się do poziomu PITS, zwykłym drukiem do poziomu GATES. A teraz kolejno krok, po kroku jak przejść. Należy stosować się do kolejności podawanych poziomów i liczb, a grę „Stonekeep" zakończysz w ciągu około 1 doby ciągłego grania.

ENTRANCE TO STONEKEEP

1. Start
– Zbierz rzeczy.
– Idź za niebieskim światłem, aż do 2.
2. Przesuń dźwignię 3 razy.
3. Na zachodniej ścianie przesuń cegłę, i za nią znajdującą się dźwignię. Otworzy się korytarz 4.
4. (X7 Y23) na ścianie północnej przesuń cegłę i weź sztylet. To dobra broń. Warto ją trzymać w ręce. Zbierz resztę rzeczy z końca korytarza.
– Zabij błąkającą się na tym poziomie gigantyczną mrówkę.
5. Otwórz skrzynię i zabierz z niej wszystko. Przeszukaj komnatę, skórzana zbroja Ci się przyda.
–Wróć do 2 i zejdź schodami na dół.

RUINS OF STONEKEEP 1st LEVEL

1. Wysłuchaj Shadowkinga.
– Idź do 2. omijając potwory, chyba że lubisz to robić.
2. (X14 Y3) przejdź przez drzwi.
3. Zabij Shargę i weź książkę. W północnej ścianie, za cegłą, znajdziesz leczniczy korzeń.
– Idź do 2.
– Idź do 4.
4. W korytarzu zabij dwóch Shargów, a dostaniesz klucz (mają Brass Key).
– Idź do 5 i wejdź poziom wyżej.
5. Znajdziesz się na poziomie ENTRANCE TO STONEKEEP.
– Zabij 3 Shargi.
– Odszukaj fontannę Thery (lecząca) (X19 Y21).
– W następnym korytarzu zabij dużego Sharga.
– (X24 Y16) skrzynię otworzysz kluczem Brass Key.
– Wróć na dół do 5.
5a. Kluczem otwórz drzwi i weź skórzane portki.
6. Na północnej ścianie, za cegłą, jest dźwignia otwierająca 7.
7. W skrzyni miecz i leczniczy napój.
– Idź do 2, zwiedzając kolejno napotkane korytarze.
– Idź do 3.
3. Otwórz południowe drzwi kluczem Brass Key.
8. Uważaj! Zaatakuje Cię 4 Shargów.
9. Na południowej ścianie, za cegłą przestaw dźwignię. Otworzy skrytkę w (X10 Y8), stąd zabierz butelki.
10. W kuchni rozedrzyj oba worki, a wypadnie z nich klucz (Bronze Key). Leży w (X22 Y10).
11. Tutaj wiele przydatnych rzeczy. Drzwi otwórz kluczem Bronze Key. Skrzynia w (X24 Y18) otwierana jest kluczem zdobytym później na dwóch mocarzach w centrum poziomu. W niej znajdziesz metalową tarczę.
– Zbadaj wszystkie komnaty dookoła tej w centrum poziomu.
12. W ognisku znajdziesz dwa rozgrzane sztylety – miotają kule ogniste.
13. Uwaga pułapka! Rzucaj 3 razy w leżące ciało (czymkolwiek), później śmiało zabierz strzały.
14. Weź pergaminy i je przeczytaj.
– Na wschodniej ścianie jest ruchoma cegła, a za nią flaszka.
15. Otwórz drzwi, ale nie przechodź. Strzel w jednego z Sharg, z noży lub rzuć granatem. Przebiegnij na drugą stronę.
– Nie wchodząc do komnaty, otwórz południowe drzwi.
– Teraz właściwa walka. Otwierając drzwi, przy których są Shargi, nie przekraczając progu, ostrzeliwuj je: granatami, nożami, strzałami, czaszkami, aż padną.
– Jeżeli uciekną od tych drzwi, przejdź do drugich drzwi i tam powtarzaj całą procedurę walki na odległość.
– Po ich zabiciu będziesz miał: klucz (Steel Key) i Afri's Orb. Zbierz wszystko.
– (X15 Y14) cegła w południowej ścianie ukrywa wajchę, która otwiera komnatę (X13 Y14).
16. Użyj klucza Steel Key i zejdź na poziom niżej.

RUINS OF STONEKEEP 2nd LEVEL

1. Start. Idź do 2.
2. Spotkanie z Wielkim Wahooką.
– Za przyniesione szlachetne kamienie, da Ci podpowiedzi (za pierwsze 1 kamień, za drugie 2, itd.)
3. Wciśnij przycisk na wschodniej ścianie, a za plecami otworzy się korytarz.
4. Skrzynia z 3 flaszkami.
5. Tutaj należy wpaść w dziurę.
– Szukaj na północnej ścianie wajchy. Po jej przestawieniu otoworzy Ci się przejście z drabiną na górę.
6. Na zachodniej ścianie masz przycisk otwierający wyjście na wschód.
– Wróć się przed dziurę 5 i na południowej ścianie wciśnij przycisk, który zamknie niepokojący otwór.
7. Na północnej ścianie w skrytce jest pergamin z runem (Power x2: Meta Rune).
8. Skrzynia zawierająca dół kolczugi – załóż.
8a i 8b. Tutaj są miejsca na pierwszy i drugi cylinder.
9. Zabij 3 Shargów i weź klucz (Iron Key).
10. Fontanna przywracająca punkty życia.
11. Na północnej ścianie w skrytce jest wajcha otwierająca ścianę na prawo, gdzie jest skrzynia ze szlachetnymi kamieniami.
12. Skrzynia z kółkiem na klucze i pergamin. Wszystkie klucze zakładaj na kółko.
13. Tutaj jest ściana iluzyjna.
14. Na północnej ścianie jest skrytka z kamieniem szlachetnym.
15. Tutaj jest klucz (Ivory Key).
16. Uwolnij krasnoluda (Farli), a przyłączy się do Ciebie.
17. Użyj na południowej ścianie w dziurze klucza, a otworzy się przejście na zachód.
– Idź korytarzem, aż do końca, kładąc czaszki na kolejne płyty. Po położeniu odczekaj, aż wystrzelą strzały.
18. Pergaminy z informacjami i dwoma runami (Healing, Fire) oraz magiczna różdżka.
19. Zielony krąg, w którym można doładować potencjał magiczny różdżki. Tutaj też znajdziesz skrzynię, a w niej 3 flaszki.
20. W skrzyni znajdziesz górę kolczugi.
21. Za wężami znajduje się bukłak na wodę z leczniczych źródeł Thery.
22. Schodzimy do kanałów.

SEWERS BENEATH STONEKEEP

1. Start.
2. Tutaj znajdziesz pierwszy cylinder.
3. Zielony krąg odnawiający potencjał różdżek.
– Wróć do 1.
- Wejdź na poziom wyżej i wmontuj, a potem przekręć pierwszy cylinder w lokacji 8a.
- Idź do lokacji 23. W 9a jest iluzyjne przejście.
4. Tutaj zejdziesz z lokacji **23** na wyższym poziomie.
5. Spotkanie z Wahooka'iem.
6. Tutaj jest drugi cylinder.
– Wróć do 4. i wyjdź na górę do **23**. Jak będziesz wracał, to w 5. Wahooka za trzy czaszki da Ci klucz do skrzyni w lokacji 7, gdzie jest zamknięty pergamin z runem (Shrink Rune).
- z 23 udaj się do 8b i zrób to co z pierwszym cylindrem. Woda zostanie spuszczona.
- Wróć do 22 i zejdź na dół.
8. Zabij ośmiornicę i weź posążek (A Marble Statue).
– Na wschodzie jest iluzyjna ściana, przez którą dostaniesz się do wyjścia
9. Wejdź na górę.
24. Wyjdziesz z dołu.
25. Tutaj połóż statuę.
26. Wejdź do kopalni Sharga.

SHARGA MINES 1st LEVEL

1. Start.
2. Za Chiny Ludowe nie zabijaj komarów!!!
3. Weź ze skrzyni run (Silence Rune) i kilka przydatnych rzeczy.
4. (X25 Y24) na zachodniej ścianie włącz przycisk, otworzy się pomieszczenie 4a, gdzie znajdziesz zielony krąg i run (Lesser Aerial Magic Rune). Idź do 5.
5. Idź przez drzwi do 6.
6. Uważaj na Sharga z kuszą, weź za skrzyni sakiewkę i 2 monety. Idź do 7.
7. Otwórz drzwi (na zachodniej ścianie jest przycisk). Idź do 8.
8. Tutaj przebywa uwięziony krasnolud (Karzak) – musisz mieć klucz, żeby go uwolnić. Idź do 9.
9. Zabij Sharga i weź rzeczy Karzaka, a ze skrzyni klucz (Skull Key). Teraz możesz wrócić do 8. i uwolnić więźnia. Jak to zrobisz idź do 10.
10. Zejdź po drabinie. Idź na południe, gdzie na końcu znajdziesz Runescepter i dwa runy (Cure Rune i Language Rune). Wróć do drabiny i wejdź na górę.
– Wróć do 4. potem do 11.
11. Ze skrzyni weź kołczan i strzały do łuku. Wróć do 4. i idź do 12.
12. Rozbij beczkę i naciśnij przycisk na północnej ścianie, otworzy się 12a. Znajdziesz tam kilka potrzebnych rzeczy.
13. Użyj na sobie runu Silence Rune, z odległości rozwal beczki i podejdź na ich miejsce. Po cichu otwórz skrzynię i weź Aquila Orb i klucz (Throggish Key) – jeżeli obudzisz Etina (tego z dwoma głowami), to już po Tobie.
– Teraz możesz iść do 14, gdzie zejdziesz na następny poziom.

SHARGA MINES 2nd LEVEL

1. Start
2. Rzuć czaszkę w wajchę, a otworzy się brama z włóczni.
3. Zbierz grzyby. Czerwone – podnoszą siłę; zielone – odtrutka; białe – nie jeść!!!
4. Skrzynia z leczniczymi ziołami.
5. Popatrz w dziurę.
6. Nie zabijaj, poniechaj tego Shargę (od tego momentu nie musisz walczyć z jego ziomkami).
– Idź za nim. Pokaże Ci tajne przejście, ale nie walcz z wężem, niech krasnoludy zrobią to za Ciebie. Idź dalej.
7. Porozmawiaj z Shargą.
– Rozbij beczkę i wciśnij przycisk na wschodniej ścianie. Otworzą się drzwi za plecami, tutaj znajdziesz skrzynię.
8. Na południowej ścianie jest przycisk. Otwiera korytarz na północy.
9. Można je zabić, ale wystarczy popatrzeć na wybryki natury.
10. Trzy razy spróbuj otworzyć drzwi od strony wschodniej – ot tak, dla śmiechu.
11. Zejdź na dół.

ENTRANCE TO THE TEMPLE

1. Start.
2. Kilka rzeczy, ciało krasnoluda.
3. Wahooka. Daj mu klejnot (każdego razu inny kolor – próbuj aż będzie odpowiedni), w zamian da Ci podpowiedź.
– Idź do 4.
– Idź do 5.
6. Na zachodniej ścianie jest przycisk otwierający przejście.
7. Zielony krąg ładujący różdżki.
8. Zabij szkielet (użyj magicznego miecza) i zabierz kołczan, hełm, itp.
9. Zejdź poziom niżej.

TEMPLE OF THROGGI

1. Start.
2. Rozbij beczki, weź długi miecz i łuk.
3. Ze skrzyni weź runy (Strength i Spoilspell).
4. Weź run (Flame).
5. Przestaw wszystkie dźwignie i idź uwolnić krasnoluda (Dombura).
6. Tutaj jest Dombur.
7. Zabij Gorda Karn i weź: Throg Runecaster, Throg Pendant i run (Energy Bolt).
8. Weź run (Shield).
9. Wyjmij z ogniska pierścień.
10. Podejdź do statui i weź tylko jedną broń! Zabierz także czerwone oko, jest nim Azrael Orb.
11. Zejście do Feeding Grounds.

FEEDING GROUND 1st LEVEL

1. Start.
2. Pełna zbroja płytowa.
3. W skrzyni znajdziesz pierwszą część krasnoludzkiego miotacza płomieni.
4. Ze skrzyni weź run (Homing Rune).
5. Zabij strażnika i weź klucz (Throggish Key).
6. Przed wejściem rzuć na drużynę czar Spoilspell. Zabij szamana i weź połowę klucza (Very Sturdy Key) oraz run (Scare Rune).
7. Na wschodniej ścianie naciśnij przycisk – otworzy się przejście do zielonego kręgu w 7a.
8. Naciśnij przycisk na północnej ścianie.
9. Zabij strażnika i weź klucz (Throggish Key).
10. Ze skrzyni weź drugą część miotacza kamieni.
11. Wejdź na poziom Feeding Grounds 2nd Level.
12. Zejście do Dwarven Fortress.
13. W skrzyni znajduje się trzecia część miotacza kamieni.

FEEDING GROUND 2nd LEVEL

1. Start (zejście do Feeding Grounds 1st Level).
2. Idź do 3.
3. Pogadaj ze smokiem.
4. Zielony krąg.
5. Magic Flint.
6. Pozbieraj kwiatki Primerose.
7. Ze skrzyni weź drugą połowę klucza (Very Sturdy Key). i run (Armour Rune). Wróć do 1. i zejdź do Feeding Grounds 1st Level.

FEEDING GROUND 1st LEVEL

12. Zejdź do Fortecy krasnoludzkiej.

DWARVEN FORTRESS

Uwaga!!! Nie zabijać krasnoludów!!!
1. Start. Idź za Farlim do 2.
2. Pogadaj z Torinem.
– Weź ze stołu w 2a magiczny topór do rzucania i gwizdek.
3. Tu mieszka Karzak, który zdecyduje się znowu podążać z Tobą.
4. Źródełko z wodą życia.
5. Otwórz sarkofag i zabij Mumię. Weź pierścień i pergamin. Wróć do 2.
2. Pogadaj z Torinem, w nagrodę za zabicie Mumii, pozwoli Ci wziąć ze skrzyni magiczną tarczę i run (Translocate Rune).
6. Pogadaj z kowalem o złamanym kluczu. Powinien Ci dać magiczne dłuto i radę abyś przyniósł mu kawałek z Magic Flinta.
7. Zabij szpiega, przejdź przez iluzyjną ścianę i pozbieraj wszystkie pięć runów Meta Rune.
– Wróć na Feeding Ground 2nd Level.

FEEDING GROUNDS 2nd LEVEL

– Idź do 5 i za pomocą magicznego dłuta odłam kawałek.
Wróć do Fortecy.

DWARVEN FORTRESS

– Idź do kowala w 6. i daj mu odłamany kawałek. Poczekaj, aż rozpali ogień i wróci po połówki złamanego klucza. Daj mu je i poczekaj, aż przyniesie Ci cały.
– Wróć na Feeding Ground 2nd Level.

FEEDING GROUND 2nd LEVEL

– Uwolnij smoka w miejscach 8a, 8b, 8c i idź do 9.
9. Ze skrzyni weź runy (Healing, Shrink, Wind).
10. Weź run (Ball Meta Rune).
11. Zejdź na Feeding Ground 1st Level i ze skrzyni (13) wex ostatnią część miotacza kamieni. Idź do 12 na drugim poziomie.
12. Zabij szamana i weź run (Duration Meta Rune).
13. Zielony krąg ładujący różdżki.
– Wróć do Fortecy.

DWARVEN FORTRESS

– Idź do 8.
– Daj Domburowi trzy części miotacza kamieni i poczekaj aż go złoży. Zwróci Ci go wraz z instrukcją obsługi.

– Możesz pójść do sklepu w 9. i kupić potrzebne rzeczy. Jeżeli dasz sklepikarzowi pióra z szamana Throggi, będziesz mógł wziąć wszystko za darmo.
– Teraz wróć na Feeding Ground 2nd Level.

FEEDING GROUND 2nd LEVEL
– Idź do 14.
14. Postaw tutaj kwiatek Primerose, a otworzy się przejście do FEARIE REALM. Musisz tutaj wejść, zanim zejdziesz do Ice Caverns.
15. Zejście do ICE CAVERNS.

FEARIE REALM
1. Start.
– Uwaga! Zbieraj wszystko co napotkasz w trakcie podróży po tej krainie.
2. Rozmowa ze Sweatie – chce naszyjnik Daisy Chain.
3. Weź książkę i zbierz grzyby.
4. Natkniesz się na grupę artystów.
– Daj im grzyba (jasny, żółto-biały kapelusz) i odbierz pergamin z runem (Duckling Rune).
4a. Weź (sticky moss).
5. Skrzyżowanie obracające o 90 stopni w prawo.
6. Przybędzie Murph i da Ci pergamin z runem (Slow).
7. Weź ciastko, skrzypce i pozrywaj kwiatki.
8. Natkniesz się na Binkle, który zgubił skrzypce – daj mu je, a w zamian otrzymasz spodnie, załóż je Drake'owi.
9. Tu siedzi Winkle i rozpacza po stracie bębenka.
10. Porozmawiaj ze Snortem. Daj mu: Thyme, Empty Decanter i Moss.
– z tych składników uwarzy czerwony napój.
11. Rozmowa z Winkle – chce książkę „The Last Tome of the Elves".
12. Tutaj jest czapka, załóż ją Drake'owi.
13. Rozmowa z Surely – daj jej ciastko, w zamian da Ci pierwszy, srebrny klucz, otwierający wejście do królowej.
14. Tutaj jest Daisy Chain dla Sweetie.
– Idź do 5.
15. Giggle chce książkę – daj mu ją, w zamian otrzymasz drugi, złoty klucz.
16. Chuckle, w zamian za czerwony napój, da Ci czapkę.
17. Wejście do królowej. We wschodniej ścianie jest dziura, na której użyj obu kluczy.
17a. Tutaj naładujesz różdżki.
17b. Dookoła słupa w każdej z lokacji ustaw kwiatki Prime Rose, aż otworzy się wejście na północy, gdzie spotkasz się z królową Iani.
– Gdy się pojawią artyści całą grupą możesz im dać: Prime Rose za piosenkę „Song of Wahooka"; Gladiola (biały) za piosenkę „I'd rather be a dwarf"; Fox Glove (czerwony) za piosenkę „How come Khull-Khumm".
18. Tutaj możesz potrenować fechtunek z Murphem.
19. Weź kartkę na portret.
20. Do drużyny przyłączy się Sparkle.
21. Tutaj między kośćmi leży księga „The Last...".
22. Kawałek węgla.
– Idź do 2.
2. Daj Daisy Chain w zamian dostaniesz 4-listną koniczynkę.
23. Chuckle, jeżeli dasz mu węgiel i kartkę, narysuje Ci portret królowej. Zanieś go jej.
– Zostawi też koszulę, załóż ją Drake'owi.
24. Daj królowej portret, w zamian otrzymasz Luckstone Ring i opowieść.
– Idź do 11.
11. Daj Winkle jego książkę.
25. Weź medalion i zawieś go Drake'owi na szyji (pełne ubranie+medalion da Ci odporność na trolle).
26. Tutaj jest duży troll do zabicia. Ma w zanadrzu Yoth-Soggoth's Orb.
– Na północy leży różdżka (an elfstaff).
27. W kwiecie na ziemi leży pergamin z runem (Invisible).
28. Tutaj znajdziesz bębenek.
– Idź do 24. pogadaj z królową.
– Idź do 9. daj bębenek Winkle.
– Wróć do 24. wysłuchaj kolejnej opowieści i weź z podłogi (a magickal pendant).
– Wróć do 1. i wyjdź z Fearie Realm.

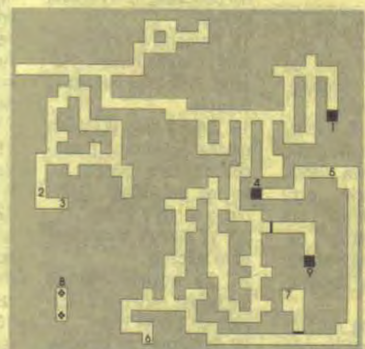
FEEDING GROUND 2nd LEVEL
– Przejdź do 15. i zejdź do ICE CAVERNS.

ICE CAVERNS
1. Start.
2. Rozmowa z Sarkanem. Pójdź za nim.
3. Porozmawiaj z Kandaciem
4. Rozmowa z Healer-em – leczy drużynę.
5. Rozmowa z Advisorem – podaje sposób na Królową Śniegu. Poprosi Cię o przyniesienie innego rodzaju ognia.
6. Porozmawiaj z Gorza – przynieś mu zgubiony pergamin.
– Idąc do 7. włącz różdżkę na kule ogniste, a napotkane wiedźmy śnieżne rozgrzej na śmierć.
7. Wysłuchaj Reka. Użyj czaru leczącego na nim, a powie Ci o ukrytym młotku.
8. Na zachodzie, toporem zniszcz ścianę.
9. Spod śniegu odgrzeb zniszczony pergamin (a piece of parchment), który zgubił Gorza.
– Wróć do 6. Przekaż zagubiony pergamin, a w zamian otrzymasz 4 zwoje. Każdy z nich z runem (Warm, Icy Bolts, Ball Metarune, Armor).
– Na różdżce umieść kombinację runów: Warm+Duration+Powerx3 i rzuć ten czar na wszystkich członków drużyny – nie będą marznąć.
10. Rozmróż (run Warm) – Nigela.
– Pójdź za nim.
11. Przebij się przez północną ścianę.
12. Zniszcz kościotrupa – wystarczy kula ognista.
13. Weź kolczugę, pierścień i kulę (Coldfire – nie upuszczaj jej na ziemię, bo wróci na to samo miejsce, skąd ją wziąłeś).
14. Zanim odmrozisz elfa, załóż na szyję zawieszkę (a magickal pendant), którą dostałeś od królowej Iani.
– zabierz krasnoludowi (Karzak) wszystkie rzeczy. Po odmrożeniu elfa, odłączy się.
– Rozgrzej elfa (run Warm) i wylecz go.
– Wróć do 3. Pogadaj z królem Kendaciem, a pokaże Ci przejście 15.
– Idź do 15.
16. Rozwal wschodnią ścianę.
17. Tutaj postaw krąg (kombinacja runów: Circle Ward+Powerx3+Potency).
– Nie wchodząc na to skrzyżowanie przejdź do 18 – cały czas pamiętaj o tym, aby nie przekroczyć linii 17-17-18.
18. Pogadaj z Królową Śniegu.
– Rzuć w nią kulą (Coldfire). Uciekając wpadnie w pułapki 17-17.
– Jeżeli coś nie wyjdzie, to skuteczne w walce z nią są wszelkie czary ogniste, szczególnie kule ogniste.
– Weź (Kellon Orb) i użyj go kładąc przed sobą – warto go mieć w trakcie podróży po lodowych jaskiniach.
19. Zejście na następny poziom.

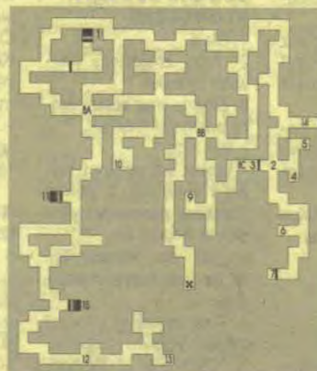
GATES+PITS
1. Start.
2. Wciśnij przycisk na północnej ścianie – otworzy się ściana (X8 Y21).
3. Na zachodniej ścianie czeka na wciśnięcie przycisk. Otwiera ścianę (X7 Y22).
4. Dźwignia na dół.
– Uważaj elf robi głupie miny!
5. Zgaś ognisko runem Icy Bolts. Z paleniska weź run (Scare).
5a. Nie wchodzić na tę zapadnię. Grozi śmiercią lub czymś gorszym!
6. Tutaj leży pierścień uodparniający na trucizny.
7. Zabierz run i butelkę.
8. Stając na zapadni, otworzysz bramę z włóczni (X15 Y9).
9. Dojdziesz do 9. przez iluzyjną ścianę.
– Zielony krąg naładuje Ci różdżki.
– Zeskocz w dziurę, jest gdzieś tutaj...aaaa!!! Ale zanim to zrobisz użyj runu Feather Fall.
10. Idź do 11.
11. Drabiną na górę do 12.
12. Idź do 13 i na dół do **14.**
14. Idź do 15.
15. Wciśnij przyciski na wschodniej i zachodniej ścianie. Otworzą się 15a i 15b.
15b. Wciśnięcie przycisku w zachodniej ścianie wyleczy drużynę.
15a. Wciśnięcie przycisku na wschodniej ścianie wyleczy drużynę z chorób.
16. Drabiną na górę do 17.
17. Idź do 18.
18. Na dół do **19.**
19. Zrób krok na wschód i obróć się na południe.
- Naciśnij przycisk, a otworzy Ci się korytarz za plecami.
20. Otwórz drzwi i weź klucz (Wolf key).
- eeej, znowu elf Ci pokazał język!
21. Za drzwiami znajdują się wartościowe przedmioty.
- Wróć do 16.
16. Na górę do 17.
– Idź do 4.
4. Dźwignię przestaw do góry.
– Idź do 9.
9. Znowu dziurą na dół do **10.**
10. Idź do 11.
11. Na górę do 12.
12. Idź do 22. i na dół do **23.**
23. Po drodze zbierz rzeczy krasnoluda leżące w niszy.
- Idź do 24.
24. Drabiną na górę do 25.
25. Idź do 26 i na dół do **27.**
27. Idź do 28.
28. Użyj na kaczce runu Duckling Rune.
- Pozbieraj rzeczy za nią leżące – z nowych runów (Sphere Rune).
- Idź do 29.
29. Drabiną na górę do 30.
30. Idź do 31.
31. Przejdź przez pierwsze włócznie. Stąd idąc na północ jest przycisk wyłączający włócznie.
– Idź do 32.
32. Drzwi otwórz kluczem Wolf Key.
33. Wygaś ognisko czarem Icy Bolts i weź z niego klucz (Eagle Key).
34. Otwórz drzwi kluczem Eagle Key.
35. Weź klucz (Very Sturdy Key) i pergamin z runem (Stoptrack Rune).
– Wróć do 9.
9. Idź do **10. dalej do 11., po czym** 12.
12. Idź do 36.
36. Zdezaktywuj czar Feather fall, czarem Spoil Spell – zeskocz dziurą na zapadnię na dole.
37. Idź do 38.
38. Weź Safrinni's Orb.
- Tutaj też jest zielony krąg ładujący różdżki.
- Używając Safrinni's Orb na sobie, polecisz do góry do 39.
39. Idź do 9.
9. Idź do **10. skąd do 11. i dalej** 12.
12. Idź do 22. skąd do **23.**
23. Idź do 40.
40. Obróć się na południe. Użyj Safrinni's Orb.
41. Przejdź na wprost przez iluzyjną ścianę.
42. Weź wszystko, pełną magiczną zbroję.
43. Drzwi otworzysz kluczem Very Sturdy Key.
44. Nie przechodź przez drzwi. Skieruj się na prawo przez serię iluzyjnych ścian, aż znajdziesz najmocniejszą różdżkę.
45. Połóż krąg powrotu runy: Homing Rune i Translocate – pozwoli Ci to wracać z Królestwa Cieni, aby móc ładować różdżki.
– Przejdź przez drzwi w 44. Wkraczasz do Królestwa Cieni.

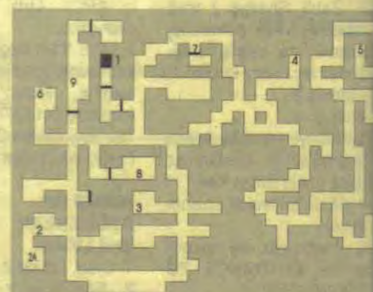
PALACE OF THE SHADOWS
1. Start.
2. Wysłuchaj Thery.
3. Weź połowę klucza z północnej ściany.
4. Wejdź w lustro na wschodniej ścianie. Pojawisz się w 5.
5. Idź do 6.
6. Włóż wcześniej wziętą połowę klucza. Pojawi się przejście na zachód.
7. Porozmawiaj z Khull-Khumem. Na koniec trzaśnie nas za 100 punktów życia – dopilnuj, aby mieć co najmniej tyle.
8. Za pomocą czaru Shrink zmniejsz olbrzymi Orb tarasujący przejście. Weź

drabiny lub dziury
zejście na poziom niżej
wejście na poziom wyżej
drzwi
krąg
dziura lub drabina

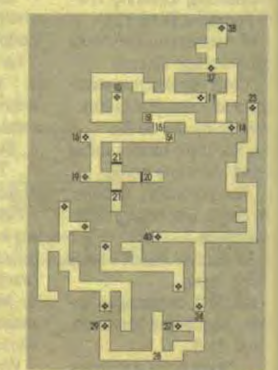

4. SEWERS BENEATH STONEKEEP


5. SHARGA MINES 1st LEVEL


10. FEEDING GROUNDS 2nd LEVEL


11. DWARVEN FORTRESS


14. GATE OF THE ANTIENTS


15. TWE PITS

Morif's Orb – dodaje siłę.
9. Spotykamy krasnoluda (Farli), który się do nas przyłączy – odejdzie Sparkle.
10. Naciśnij przycisk na zachodniej ścianie.
11. Rozbij lustro na zachodniej ścianie, jak tylko zacznie strzelać. Weź kawałek robitego lustra.
12. Przejdź na północ przez iluzyjną ścianę.
13. Spotkanie z Wahooka. Przyłączy się.
– Wróć do 12. Potem idź do 10. Idź do 14.
14. Naciśnij przycisk na wschodniej ścianie.
15. Przejdź przez iluzyjną ścianę na wschodzie.
16. Przejdź przez lustro na wschodzie. Pojawisz się w 17.
17. Wejdź przez iluzyjną ścianę do 18.
18. Weź przedmiot tam leżący.
– Przejdź do 17, dalej 16 i przez iluzyjną ścianę do 19.
19. Przedmiot znaleziony w 18. postaw na stojaku. Możesz wybrać jedną z broni, najlepiej sztylet.
– Wróć do 15, dalej 16., do 10., 12., 13.
– Idź do 20. i pojawi się Scourage. Zabij drania, używając wcześniej wybranego sztyletu.
20. Użyj na sobie kawałek rozbitego lustra, a ujrzysz drzwi. Przejdź przez nie na następny poziom.

KHULL-KHUMM'S TOWER 1st LEVEL

1. Start.
– Porozmawiaj ze strażnikiem.
– Na pierwsze pytanie odpowiedz: NIE, wciskając czerwony kwadrat.
– Na drugie odpowiedz: TAK, wciskając zielony trójkąt.
– Drzwi się otworzą.
2. Podejdź do leżącego krasnoluda. Weź łom.
3. Mając łom, Farli sam otworzy przejście.
– Przejdź południowymi drzwiami na dół.

LAIR OF THE DARK DWARVES

1. Start.
2. Zabij wszystkie krasnoludy. Jeden z nich będzie miał przy sobie pergamin z dziwnymi znaczkami.
– Wróć na górę przez 1.

KHULL-KHUMM'S TOWER 1st LEVEL

4. Rozsuń blok na południowej ścianie. Wciśnij klawisze: w pierwszym rzędzie (licząc od góry) dwa piewsze, w drugim tylko ostatni, w trzecim tylko pierwszy, a w czwartym dwa ostatnie.
5. Przejdź przez iluzyjną ścianę na północ i przez następną do 6.
6. Idź do 7.
7. Otwórz kratę (klawisz w ścianie) i nagraj grę.
– Podejdź ostrożnie do 8. Zobaczysz wielki walec, ale nie walcz z nim, tylko szybko wycofaj się tyłem.
– Trzeba go zwabić, pójdzie tam gdzie Ty, za kratę i szybko wycofując się zamknąć go za kratą w pułapce – jest to trudne, ale daje się zrobić.
– Przejdź przez iluzyjną ścianę do 9.
9. Weź srebrne Ankh.
10. Po schodach na górę, na następny poziom.

KHULL-KHUMM'S TOWER 2nd LEVEL

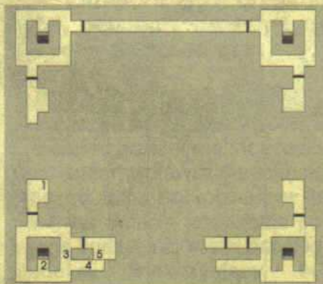
1. Start.
2. Wejdziesz na to pole i pojawisz się w 3.
3. Przeczytaj pergamin z dowcipem (he, he)
4. Trzeba dojść do 5. Po drodze unikaj potężnych pocisków. Odczekaj, aż wystrzeli i biegiem – warto pójść na około.
5. Weź srebrny półksiężyc.
– Kolejno do lokacji 4., 3., 2., 6.
6. Na ścianie będzie migał krzyż.
– Idź do 9. przez drzwi.
– Pojawisz się w zupełnie innym miejscu w 10.
11. Wejdź na południową ścianę, na której miga półksiężyc, a pojawisz się na następnym poziomie.

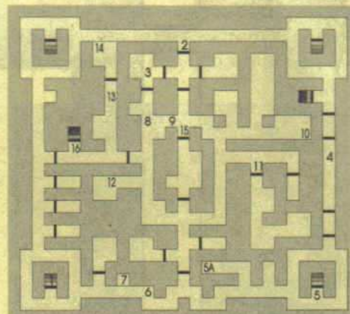
KHULL-KHUMM'S TOWER 3rd LEVEL

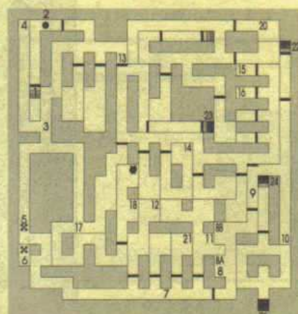
1. Start.
2. Weź srebrny okrąg.
3. Przejdź przez wschodnią ścianę z migającymi figurami. Pojawisz się na czwartym poziomie wieży.

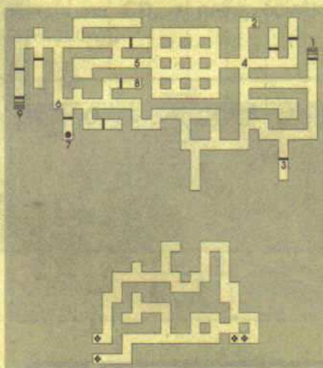
KHULL-KHUMM'S TOWER 4th LEVEL

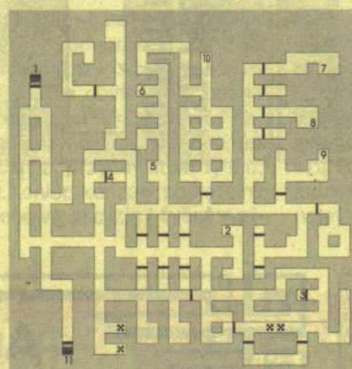
1. Start.
2. Przejdź przez iluzyjną ścianę na północ.
NIE WCHODŹ NA CENTRALNE POLE!!!
3. Nie wchodząc na środek skrzyżowania, postaw na dziurze jeden srebrny przedmiot. To samo zrób w 4. i 5.
6. Przejdź przez iluzyjną ścianę do 7.
– Dojdź do 8. i zgraj grę.
8. Teraz już możesz wejść na środek skrzyżowania. Porozmawiaj z Khull-Khummem.
– Jak tylko skończy gadać, wycofaj się i połóż ostatni srebrny przedmiot na czwartym miejscu – w ten sposób załatwisz go jego własną bronią.
– Zbierz srebrne przedmioty i wszystkie Orby i wejdź do 9.
– Przejdź przez ścianę, na której migają przedmioty.
– Do świątyni Thery wejdziesz już sam, aby dokończyć naprawę świata.
– Orby kładź w następującej kolejności: Helion, Aquila, Thera, Azreal, Marif, Afri, Safrini, Yoth-soggoth i Kor-soggoth.
Świat został uratowany. Znowu zakwitły liście!!! Stonekeep powstał z czeluści. Gratulacje i do zobaczenia w części drugiej.

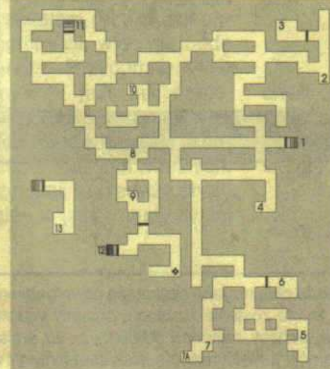

1. ENTRANCE TO STONEKEEP

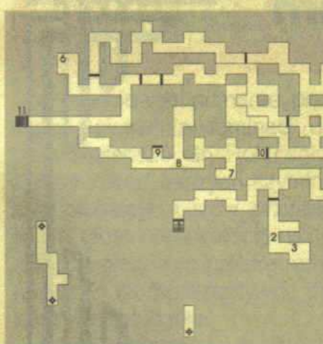

2. RUINS OF STONEKEEP 1st LEVEL

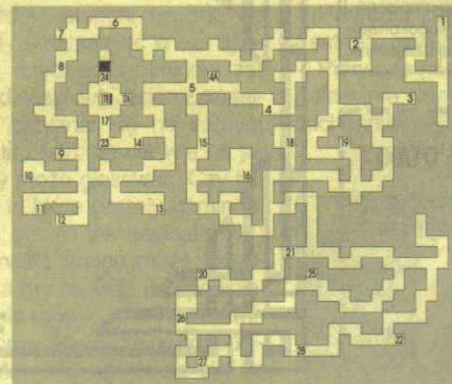

3. RUINS OF STONEKEEP 2nd LEVEL

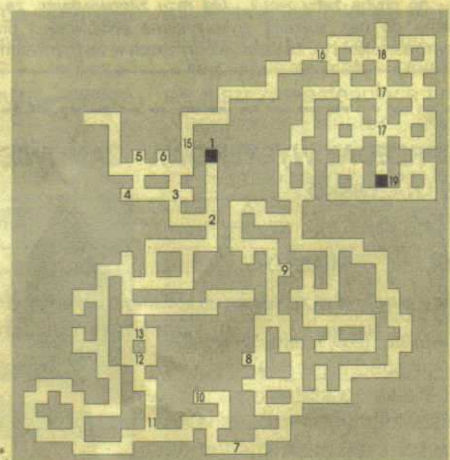

7. ENTRANCE TO THE TEMPLE

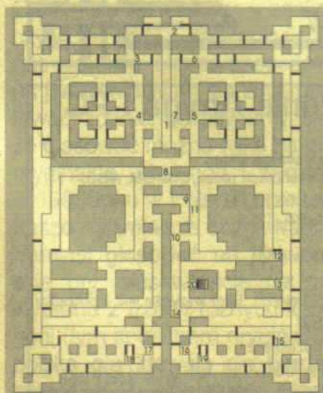

8.TEMPLE OF THROGGI

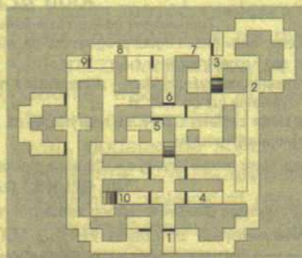

9. FEEDING GROUNDS 1st LEVEL

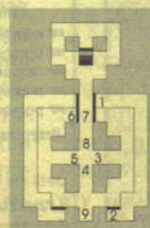

6. SHARGA MINES 2nd LEVEL


12. FEARIE REALM

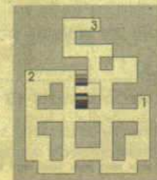

13. ICE CAVERNS

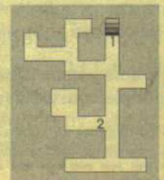

16. PALACE OF SUADOWS


17.KHULL-KHUMM'S TOWER 1st LEVEL


20. KHULL-KHUMM'S TOWER 4th LEVEL


18. KHULL-KHUMM'S TOWER 2nd LEVEL


19. KHULL-KHUMM'S TOWER 3rd LEVEL


21. LAIR OF THE DARK DWARVES

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszaw

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:





HITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



SHITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Ten kto spojrzy na prawo zauważy płaszczyznę czekającą na wypełnienie. W myśl zasady: jak nie poprosimy, to nie zostanie zrobione, prosimy wszelkiego rodzaju teksty, wypowiedzi, opinie, donosy, materiały ściśle tajne, itp. wpisywać w to miejsce. Aby uniknąć problemów z nieśmiałością, wstydem i innymi czynnikami wpływającymi na chęci pisania czegokolwiek, umieściliśmy podpis, jak i temat zagadnienia. Ten kto chce wpisze i wyśle, ten kto nie chce, to tego nie zrobi - no chyba żeby zrobił... Od razu zapowiadamy, że treści napisane i przysłane do nas zostaną wykorzystane jakkolwiek i przez kogokolwiek. Pewnym jest także i to, że skorzystamy z nich w ważnym momencie dziejowym.

Anonim

Życzliwy

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 01/96

IMIE I NAZWISKO:..

ADRES:..

....

KOD:.......... MIASTO:..

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

Najlepsza Gra Roku 1995

Zgodnie z roczną już tradycją, et caetera i tak dalej, my, redakcja Top Secret, po ukonstytuowaniu się w postaci jury i burzliwych obradach, postanowiliśmy co następuje:

W kategorii gier oryginalnych, polskich, na PC, tytuł gry roku przyznać grze

Teenagent

wydanej przez firmę Metropolis. „Teenagent" wprawdzie trochę odstaje od tego, co robi się w tej chwili na świecie, ale biorąc pod uwagę budżet jaki został przy jego produkcji wykorzystany, bije wszelkie inne produkcje na głowę. W dodatku właśnie wyszła jego wersja na CD, z pełną ścieżką dźwiękową.



W kategorii gier oryginalnych, polskich, na Amigę, tytuł gry roku przyznaliśmy grze:

Mentor

Takiego pomieszania z poplątaniem jeszcze nie widzieliśmy, więc najwyższy już był czas, żeby coś takiego się pojawiło. A gra sama w sobie jest całkiem niezła i fajna, więc warto się jej przyjrzeć. Swoją drogą to zdumiewające, że najlepszym jak na razie towarem w kraju są oryginalne przygodówki.



Została nam ostatnia kategoria, jaką są gry spolszczone. Tu mieliśmy największy zgryz, jako że zeszły rok nie obfitował w udane tytuły tego typu. Przez chwilę nawet zastanawialiśmy się nad rezygnacją z przyznawania tytułu, jednak koniec końców podjęliśmy Salomonową decyzję i **tytuł najlepiej spolszczonej gry roku 1995 przyznaliśmy programowi:**

Klik and Play

Nie jest to może gra w dosłownym tego słowa znaczeniu, ale nie ulega wątpliwości, że włożono w jego przygotowanie masę wysiłku i zrobiono naprawdę świetny produkt, opatrzony wprowadzającym filmem z Kazimierzem Kaczorem.



Na temat sytuacji na rynku już trochę narzekałem przy okazji ogłaszania nominacji, więc nie będę się powtarzać. Przypomnę tylko główną myśl – jest tak sobie. Wprawdzie pojawia się coraz więcej polskich programów, w znaczącej części całkiem niezłych, jednak przy skali sprzedaży oryginalnych gier z jaką mamy w tej chwili do czynienia w Polsce, trudno liczyć na tworzenie przez kogokolwiek ambitnych gier. Po prostu się nie opłaca...

W imieniu Jury –
Naczelny

Najlepsza Gra Roku – plebiscyt czytelników

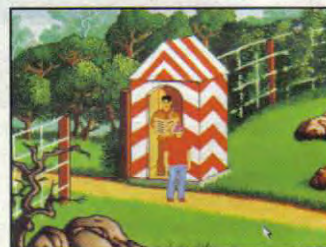
W grudniowym numerze, przy okazji ogłoszenia nominacji do tytułu Najlepszej Gry Roku ogłosiliśmy wśród naszych czytelników plebiscyt. Listów przyszło sporo, głosy oddawaliście na 16 różnych gier, więc próbkę można uznać za reprezentatywną dla tak zwanego ogółu.

Zanim napiszemy o wynikach, jeden akapit na Wasz temat. Otóż – po raz kolejny – zaskoczyliście nas... Zaskoczyliście nas zupełnie. Liczba sposobów, na jaki udało Wam się zinterpretować zdanie: „Umawiamy się, że głosować można tylko na gry oryginalne, napisane i wydane w 1995 roku w Polsce" przeszła nasze najśmielsze oczekiwania. Zamiast głosować na trzy polskie gry, głosowaliście na gry wybrane z trzech różnych kategorii (tym sposobem oryginalną, polską grą stawało się bardzo często UFO), albo głosowaliście w każdej kategorii osobno na trzy gry (korzystając w ten sposób z trzydziestu punktów zamiast dziesięciu). Jeden z czytelników przyznał się na samym początku listu, że nie wie na jakie gry może głosować. Czy tylko na te które dostały nominacje? (A gdzieś tak napisaliśmy?) Czy mając Amigę może głosować na gry na PC? (No pewnie, tylko nie mów o tym innym amigowcom). W efekcie blisko połowa listów nie nadawała się do wykorzystania, a szkoda...

No dobrze, nie będziemy się już dalej znęcać, następnym razem postaramy się nie być tak lakoniczni i opatrzymy to jedno zdanie wszystkimi możliwymi typami zastrzeżeń i obwarowań, dodając na końcu sakramentalane: „W sprawach nie ujętych w niniejszym regulaminie mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego".

Przechodzimy do samego gęstego, czyli do wyników.

Pierwsze miejsce – i to bezapelacyjnie, deklasując wszystkich innych – zajął



Teenagent

zdobywając ponad trzy razy więcej punktów niż następna gra. Tym samym „Teenagent" został grą roku we wszystkich możliwych kategoriach – miejmy nadzieję, że jest to zapowiedź następnych osiągnięć firmy Metropolis, o której planach pisaliśmy jakiś czas temu.

W pierwszej piątce zmieściły się jeszcze następujące tytuły: „Taekwondo Master", „Kajko i Kokosz", „Cytadela" i „Mentor" – w dokładnie takiej kolejności. Zdaje się, że „Teenagent" zebrał wszystkie możliwe punkty od pecetowców i dlatego poza nim (i „Kajko i Kokoszem", ale to gra w dwóch wersjach) w pierwszej piątce nie ma żadnej gry na peceta.

Teraz ostatnia sprawa – czyli obiecane nagrody. Obiecanymi nagrodami będą (jak można się domyślać) trzy kopie „Teenagenta CD" ufundowane przez CD Projekt. Pudełka z grami pojadą do Dariusza Chojowskiego z Łodzi, Adama Camelli z Warszawy i Adama Rodaka z Lublina. Gratulujemy i radzimy wyglądać listonosza.

(red)

Jest taktycznie

Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika


takie gry się nie zdarzają 96-100 %


absolutna rewelacja 91-95%


wspaniała 86-90%


bardzo dobra 81-85%


dobra 71-80%


niezła 61-70%


przeciętna 51-60%


kiepska 41-50%


tragiczna 21-40%

aaaaaaaaaa! 1-20%

Witam wszystkich wodzów starszych i administrację terenową!

Mam niekłamaną przyjemność poinformować wszystkich zniecierpliwionych, że oto doszło do skutku trzecie, jak zwykle jubileuszowe, notowanie najbardziej taktycznych tworów strategicznej myśli komputerowej roku 1995. Pomimo niechęci żywionej do wszelkiego rodzaju podsumowań postanowiłem to i owo podsumować, bo z matematyki, nie chwaląc się (bo i po co), nie byłem najgorszy.

Otóż w minionym tym roku działo się w grach strategicznych to i owo, a niektóre programy, nie bójmy się tego stwierdzenia, były nawet lepsze od innych. Po tym podsumowaniu godnym prezesa PSL-u przejdźmy do konkretów, bo kiedyś w końcu trzeba.

W liście, która przez ostatnie półtora roku wychodzenia z kryzysu skurczyła się z ćwiartki do dziesiątki, uwzględnione zostały jedynie tytuły wydane w 1995 roku i mające niewątpliwy zaszczyt zagościć w tymże roku na łamach „Jest TAKTYCZNIE!", czyli wszystkie najważniejsze pozycje strategiczne świata i okolic (skromność przede wszystkim). Nie znalazły się więc na niej takie tytuły jak „Warcraft II", „Capitalism" i inne, też dobre, które ukazały się tuż przed Świętami i nie zmieściły się do TS 12/95. Ale w przyszłym roku też będzie notowanie, chyba że wysoka komisja decydująca o regulaminie notowania postanowi inaczej.

Ponieważ do wspólnego wora wrzucono gry wojenne i ekonomiczne przeto pozwolę sobie (znów zaczynam sobie pozwalać) oznajmić, iż I miejsce w kategorii gier wojennych zajął „Command & Conquer", w kategorii zaś gier ekonomicznych – „Transport Tycoon". Werdykt nie podlega apelacji do instancji wyższej, której zresztą nie ma i obowiązuje z chwilą opublikowania w „JT!".

Korzystając z okazji, że marnuję miejsce „JT!", które mógłby zająć jakiś sążnisty opis, chciałbym strategicznie pozdrowić wszystkich stałych, półstałych, a nawet chwilowych czytelników „Jest TAKTYCZNIE!" przypominając, że w każdym miejscu i o każdej porze, gdziem... o przepraszam, rozpędziłem się – zawsze i wszędzie, bez względu na warunki klimatyczne, atmosferyczne, geograficzne, hipsmetryczne i topograficzne jest taktycznie, a tych, którzy tak nie uważają należy tropić i demaskować, czego i Państwu życzę

Sir Haszak

Tytuł gry
Producent/Dystrybutor

1. Command & Conquer
(Virgin/IPS CG)

2. Transport Tycoon
(Microprose/IPS CG)

3. Panzer General
(SSI/Digital Multimedia Group)

4. High Seas Trader
(Impressions/MarkSoft)

5. Warcraft
(Interplay/CD Projekt)

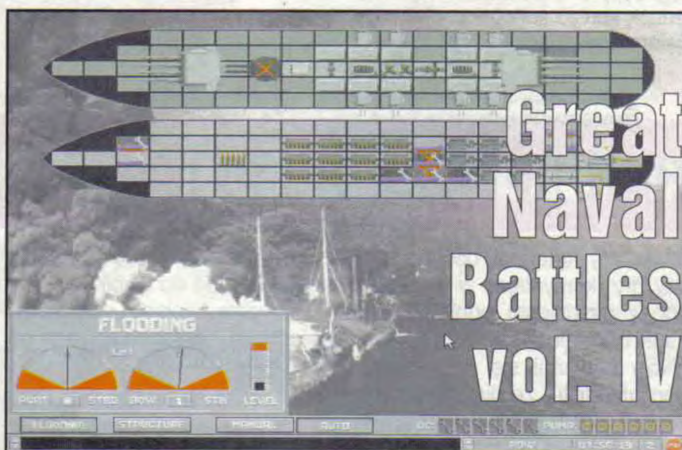
6. Front Lines
(Impressions/MarkSoft)

7. Pizza Tycoon
(Microprose)

8. Steel Panthers
(SSI/Digital Multimedia Group)

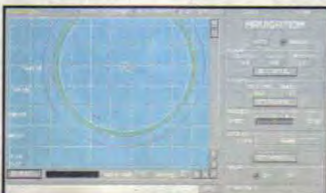
9. Machiavelli the Prince
(Microprose/IPS CG)

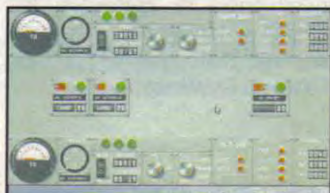
10. Premier Manager 3
(Gremlin Interactive/Licomp)



To już czwarte spotkanie (jak dla kogo) z GNB – tym razem gra wyposażona jest w scenariusze z II Wojny Światowej i opatrzona podtytułem „Burning Steel, 1939-1942". Ponieważ nie grałem w części poprzednie, nie podejmuję się dokonywać porówanania, jednak zajrzałem do tekstu Alexa i Gawrona sprzed kilkunastu miesięcy – nie zmieniło się wiele, więc nie ma się o czym rozpisywać. Pokrótce napiszę tylko, co mi się spodobało, a co nie.

A spodobał mi się przede wszystkim pomysł wyboru scenariuszy – zarówno prawdziwych (spotkanie Hood i POW przeciwko Bismarckowi i Prinz Eugenowi) jak i takich „prawie" prawdziwych – co by było gdyby Francuzi stawili opór usiłujących zatopić ich flotę wojenną Anglikom? Wprawdzie znacznie bardziej ciekawi mnie, jak potoczyłyby się losy II Wojny Światowej, gdyby całą flotę francuską przejęli Niemcy, jednak z punktu widzenia operacji wojskowych takie postawienie tematu ma swój sens. Nawet, jeśli jest czysto akademickie.





Teraz z drugiej strony, czyli co mi się nie podoba. Ta część tekstu jest raczej dla tych, którzy jeszcze w GNB nie grali, a teraz się zastanawiają, czy by tego nie kupić. Otóż mam na ten temat wątpliwości. Z jednej bowiem strony gra jest dość interesująca i pozwala na sprawdzenie swoich sił w dowodzeniu grupą uderzeniową, z drugiej strony – mimo pozornego bogactwa możliwości – jest dosyć uboga. Jak się bowiem okazuje po kilku minutach grania, dowodzenie jest dość schematyczne i mało elastyczne. W efekcie pewne proste zdawałoby się operacje trzeba chcąc nie chcąc wykonywać ręcznie, tylko dlatego, że nie są zgodne z założeniami twórców gry. To powoduje z kolei, że zamiast zająć się taktycznym zadaniem jakim jest zatopienie przeciwnika, trzeba skupić swoją uwagę na drobiazgach, tracąc z pola widzenia rzeczywiste wydarzenia.

W sumie – dla kogoś mocno zainteresowanego tematem gra na pewno będzie interesująca, a dla przeciętnego gracza, chcącego akurat tym razem podowodzić okrętem, może się okazać chybionym pomysłem. Co nie przeszkadza temu, że warto ją przynajmniej obejrzeć – żeby wiedzieć, co się o niej myśli.

Robaquez

Producent: Mindscape
Dystrybutor: Digital Multimedia Group
Komputer, na którym chodzi: 386/33, 8 MB, SVGA, CD.

1 Great Naval Battles vol. IV ★★★★

2 D-day: America Invades ★★★★

3 Millenia ★★★

Tak więc mamy następną grę z serii „V FOR VICTORY". Już siódmą z kolei. Tym razem (jakby nie było po raz trzeci) mamy okazję przeprowadzić operację „D-DAY".

Panel sterowania nie różni się bardzo od tego z poprzednich części. Możemy kierować wojskami Sprzymierzonymi (ALLIED) bądź osi (AXIS). Istnieje możliwość

D-DAY
– Amarica Invades

zagrania w dowolny etap operacji, albo kierowania całym atakiem. Mamy szeroki wybór opcji. Możemy ustalić kto ma przewagę w powietrzu, jakie będą warunki pogodowe (historyczne lub losowe), jaki będzie realizm naszej gry (niepełne dane o oddziałach przeciwnika). Możemy ustalić też warianty operacyjne dla obu armii.

Gdy przebrniemy już przez wszystkie opcje i rozpoczniemy nową grę, ujrzymy starannie wykonaną mapę oraz zaznaczone na niej jednostki. W tej chwili zaczyna się właściwe dowodzenie. Każda tura składa się z trzech faz (planowanie, wykonanie i przegląd). Podczas pierwszej fazy wydajemy jednostkom rozkazy do wymarszu, ataku lub obrony. W drugiej fazie tylko obserwujemy dokonania naszych wojsk, a w trzeciej możemy zapoznać się z dokładnym raportem na temat każdej bitwy, która odbyła się w poprzedniej fazie.

Przydatne okazują się także opcje dostępne z górnego submenu. Nie mam oczywiście na myśli SAVE, LOAD czy innych standardowych poleceń. Jeśli ktoś nie ma ochoty na zajmowanie się atakami lotnictwa lub floty, może powierzyć to zadanie komputerowi. Podobnie jest z zaopatrzeniem – można je zostawić podwładnym. Można posunąć się dalej i rozkazać komputerowi ruszać się każdą pominiętą przez nas jednostką. Z innych opcji mamy do wyboru zmniejszenie/zwiększenie mapy, włączenie/wyłączenie podglądu linii zaopatrzenia, przynależności pól oraz siatki heksagonalnej. Jeśli komuś odpowiadają bardziej symbole wojskowe od sylwetek wojsk, to może i to sobie ustawić. Dalej możemy ustawić centrowanie mapy na aktualnej bitwie oraz włączyć/włączyć efekty dźwiękowe.

Sama gra prezentuje się dosyć dobrze, opracowanie graficzne jest miłe i nie męczy oka, choć po dłuższym czasie może trochę nudzić. Jedynym poważnym defektem tej gry jest brak muzyki. Rozumiem, że jest to gra strategiczna, ale łatwiej jest przesiedzieć całą noc, gdy się słucha miłej muzyki. Cisza







przerywana tylko efektami dźwiękowymi staje się męcząca. Jeśli jednak ktoś bardzo lubi strategie, a zwłaszcza traktujące o II wojnie światowej może dobrze się bawić.

Aragorn

Producent : US Gold/Avalon Hill
Rok wydania: 1995
Komputer, na którym chodzi : PC 486, SVGA



Historia jest bajecznie prosta: zostałeś porwany i przeniesiony 10 tysięcy lat wstecz, aby po raz kolejny uratować świat od zagłady. Tym razem trzeba powstrzymać pewną bardzo agresywną cywilizację przed opanowaniem wszechświata. „Millenia" prezentuje całkiem nowy typ gry. Zawiera wątek dyplomatyczny, logiczny i strategiczny (ujawnia się on dopiero w dalszych etapach gry), ale przede wszystkim stwarza możliwość fascynujących wędrówek w czasie.

Zacznijmy jednak od początku. Przybywasz swoim wehikułem



czasu do galaktyki Achelon w roku zerowym i masz doprowadzić przynajmniej jedną z czterech cywilizacji do takiego stopnia rozwoju, by w roku 10.000 zdołały stawić czoła Croidom. Podczas gry może zdarzyć się właściwie wszystko: może wybuchnąć wojna (albo wulkan), całkowicie wyludniając planetę; z braku pożywienia mieszkańcy mogą popaść w kanibalizm, albo cokolwiek innego. Aby wszystkie cywilizacje poprawnie się rozwijały, będziesz musiał się nieźle napocić. Twym zadaniem będzie sprytne podsuwanie pomysłów zacofanym tubylcom, wydawanie wyroków śmierci na tyranów i despotów, a nawet bezpośrednie ingerowanie w życie Twoich cywilizacji poprzez zabieranie im wynalazków, po to aby oddać je wcześniej lub w innej kolejności. Oczywiście każda zmiana przeszłości zmieni przyszłość, więc musisz uważać co robisz. Autorzy gry podjęli się bardzo trudnego zadania. Starali się oddać w programie właściwe „działanie" czasu. Prawie im się to udało. Dlaczego prawie? Nie uwzględnili pewnego paradoksu czasu. Udało mi się doprowadzić do sytuacji, gdzie jedna z moich cywilizacji dwa razy odkryła teleskop. Poważniejszym błędem było niezareagowanie gry na poczynione odkrycia naukowe. Gdy nie zabroniłem badań nad genetyką, po wynalezieniu lotów kosmicznych jedno z plemion poleciało i wszyscy zginęli. Zdaniem komputera popełniłem błąd w genetyce. Wróciłem więc w czasie i zezwoliłem na odpowiednie badania. Podczas pierwszego lotu kosmicznego cała załoga znów wyginęła. Przykre.

Na szatę graficzną nie można narzekać, filmiki są bardzo ładne. Pewne zastrzeżenia można mieć do kokpitu statku, ale nie duże. Muzyka i efekty dźwiękowe są dobre i nie męczą ucha. Na pochwałę zasługują odgłosy, które wydaje z siebie komputer pokładowy (stara się być dowcipny). Bardzo miłe ze strony twórców gry było obdarzenie każdej rasy odpowiednią cechą, na którą trzeba wziąć poprawkę podczas rozmowy z ich przedstawicielem: np. miśki są strasznie leniwe, a owady, od kiedy nauczą się logiki, uparcie będą trzymały się swoich idiotycznych tez. „Millenia" mimo, że nie oka-



Jest taktycznie

Po niemal rocznych zapowiedziach pojawiła się w sprzedaży trzecia (oficjalnie; nieoficjalnie piąta) część serii o Imperium i dręczonych przez nie Duillianach. Tym razem autorzy doszli do wniosku, że należy przerwać masakrowanie wojsk imperialnych jako Val Harris. Wcielasz się więc w Caro, która kierowana przez tytułowy Cień Imperatora wiedzie wojska, a raczej roboty bojowe, ludu Kai do kolejnych zwycięstw.

Prócz strony, po której walczy gracz, zmieniła się ponadto filozofia gry. Dotąd były to niejako osobne scenariusze rozgrywane na kolejnych mapach połączone dość jednostki przechodzą do następnego scenariusza wraz z ich poziomem doświadczenia.

Główna część programu, czyli sposób walki, nie uległa większym zmianom. Do dyspozycji mamy 64 typy oddziałów naziemnych, powietrznych, nawodnych i podwodnych, a do zdobycia kwatery główne, fabryki, bazy morskie i powietrzne, wsie, gdzie czekają punkty, za które możemy naprawić uszkodzony sprzęt, zaopatrzyć go w paliwo i amunicję lub wystawić nowe formacje. Scenariusze są jednak zdecydowanie bardziej rozbudowane i złożone, choć nadal sprowadzają się tylko do zdobycia cze- ków. Miejsce książeczki ze szczegółowym opisem technicznym wprowadzonych w „BI3" robotów bojowych zajęły misje treningowe opisane dodatkowo w podręczniku. Dzięki nim gracz systematycznie przyswaja sobie wiadomości na temat desantowania oddziałów z morza, produkcji w fabrykach czy sposobów wykorzystania lotnictwa.

Taktyka polecana przeze mnie w poprzednich częściach „Battle Isle" nie zawsze już skutkuje (powolne wycofywanie się, wytrzymanie uderzenia przeciwnika i przejście do kontrataku), co tylko dobrze świadczy o grze. Wynika to numer parę razy. Za każdym r[…] zem mu się udało bezbłędnie.

Szydząc jednak nie mam n[…] myśli kompletnego zniechęcan[…] miłośników strategii do tej gry. P[…] mimo zdarzających się wpad[…] komputera „BI3" nie jest grą pro[…] tą. Tworzące kampanię 20 scen[…] riuszy starczy na kilka tygod[…] emocjonujących zmagań, obfituj[…] cych w liczne niespodzianki (m[…] mnie się zdarzyło się napotkać p[…] przełamaniu wyjątkowo tward[…] obrony przeciwnika wrogi pocią[…] artyleryjski; wzburzyłem się, rozb[…] łem go; nadjechał drugi...). W da[…] szych misjach z reguły dopiero z[…] drugim podejściem można sk[…]

Battle Isle 3 – Shadow of the Emperor

sztucznie animacjami. Nowe „Battle Isle" może pochwalić się pewną, dość banalną fabułą i ciągłością treści (oczywiście jeśli wybierzemy tryb kampanii). Historyjka zaczyna się już w intrze i jest kontynuowana nie tylko między kolejnymi scenariuszami, ale i podczas nich. Dodać należy, że grają prawdziwi aktorzy, a nie jakieś tam byle co (w większości gra ogranicza się do wygłaszania tekstów). By to osiągnąć nagrano ponad godzinę filmu i umieszczono go na, tym razem już dwóch, płytkach CD. Ciągłość zachowują także mapy – cel jednej misji stanowi punkt wyjściowy do następnej. Mogę się mylić, ale zauważyłem że także goś. Często zmienia się pogoda, co dodatkowo komplikuje prowadzenie operacji zaczepnych. Autorzy zaczęli ponadto reglamentować jednostki rozpoznawcze, zwłaszcza w pierwszych scenariuszach, przez co prócz głównego celu trzeba się jeszcze martwić, by nie stracić Rangerów czy Buggych (lekkich wozów zwiadowczych), bez których wykonanie jakiejkolwiek misji wygląda niemal beznadziejnie. Zlikwidowano także regulowanie realizmu walki. Nie można już majstrując w menu odkryć sobie całej mapy oraz nie zważać na ubytek paliwa czy amunicji.

W porównaniu do poprzedniej części gry w „Battle Isle 3" niewiele nowych jednostek: robot bojowy, samolot, nowa broń ciężkich łodzi podwodnych, czołgi rakietowe i niewiele więcej. Starzy wyjadacze powinni się czuć jak u siebie w domu.

Zmieniono za to formę uczenia obsługi gry nowych użytkowni- chyba ze zmiany właśnie filozofii gry. W poprzednich częściach trzeba było powstrzymać nawałnicę wojsk Imperium. Tu sami mamy zaatakować, choć i wróg też często nie daje się prosić i zaczyna walkę nie czekając na nas.

Skoro już o wrogu mowa, to jego inteligencja czasem śmieszy, czasem budzi szacunek. Opiszę to na prostym przykładzie. Szczególne uznanie zyskał u mnie komputer wtedy, gdy po utraceniu przeze mnie ostatniego samolotu zdolnego do walki z samolotami wysokiego lotu, naprodukował kilka sztuk tych ostatnich i wysłał przeciw memu bezbronnemu lotnictwu. Tak się przestraszyłem, że chciałem zaczynać scenariusz od początku. Niepotrzebnie. Zaraz bowiem rozbawił mnie serdecznie, gdyż na kilka heksów przed pozycjami moich maszyn jego samolotom zabrakło paliwa. A że nie podciągnął samolotu-cysterny, groźna broń wylądowała w morzu. Komputer powtórzył ten tecznie przeciwdziałać zagroż[…] niom i obrać właściwą drogę post[…] powania. Na początku walczy s[…] niemal w ciemno. Gdy już kompu[…] ter będzie pokonany, pozostani[…] kilka misji do gry w sieci – od ma[…] łych, przeznaczonych dla 2 osó[…] i 6-osobowych monstrów. Życz[…] udanego jednoczenia Imperium

Sir Hasza[…]

Producent: Blue Byte
Rok wydania: 1995
Dystrybutor: CD-Projekt
Cena: 169 zł
Komputer, na którym chadza: P[…] 486, 8 MB RAM, SVGA PCI lu[…] Local Bus, CD-ROM, Window[…] 3.11 lub Windows '95













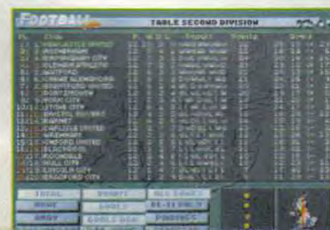
Football Ltd.











Menedżer piłkarski jaki jest, każdy wie. A dokładniej wie jaki może być, bowiem w ogólności mamy dwa typy – czysto trenerski („On the Ball", „Championship Manager 2") i trenersko-administracyjny („Premier Manager 3", „Ultimate Soccer Manager"). Firma Ocean postanowiła dorzucić swoje 3 grosze (lub raczej 3 peny, jako że jest to firma angielska) do produktów drugiego typu adoptując w tym celu produkt niemieckiej firmy Software 2000.

Budzi on mieszane uczucia (raczej z przewagą pozytywnych). Pierwszym jest bowiem zachwyt wielością opcji otwierających przed graczem wielkie możliwości konfigurowania rozgrywek, włączania i wyłączania dodatkowych źródeł zasilania klubowego budżetu, oglądania meczów rozgrywanych na innych boiskach krajowych i zagranicznych. Zgodnie z nową modą grać możemy nie tylko jako menedżer angielskiej drużyny ligowej, ale również jako trener jej reprezentacji.

Już na początku atakuje nas menu główne programu złożone z kilkudziesięciu okienek. Wśród nich znajdziemy podstawowe funkcje trenerskie takie jak ustalenie elementów gry, które mają trenować poszczególni zawodnicy, czy ustalenie składu w oparciu o 3 współczynniki główne i 6 pomocniczych oraz przygotowanie taktyki na następny mecz (np. wyznaczenie zawodników mających kryć szczególnie niebezpiecznych graczy drużyny przeciwnej).

Prócz trenowania na naszych barkach spoczywa także obowiązek utrzymania drużyny. Służy temu sprzedaż powierzchni reklamowych na stadionie i koszulkach zawodników, sprzedaż praw do transmisji telewizyjnych oraz oczywiście sprzedaż biletów. Dość rzadką w tego typu programach formą zarobkowania, będącą jednocześnie reklamą drużyny jest sprzedaż gadżetów (szalików, znaczków itp.) przynosząca niezłe zyski, jeśli kibice mają uznanie dla naszych trenerskich dokonań. Kompletnie dotąd nie stosowanymi sposobami zdobywania pieniędzy jest granie w zakładach piłkarskich i lokowanie rezerw finansowych w nieruchomościach.

Obraz tego, co się dzieje w lidze uzupełniają statystyki. Trzeba przyznać, że mocno rozbudowane.



Prócz tabel ligowych 4 lig angielskich i pierwszych lig francuskiej, niemieckiej, włoskiej i hiszpańskiej, zestawień najlepszych strzelców, podzielonych na bramki i asysty, możemy porównywać drużyny pod względem aktualnej formy czy siły gry poszczególnych formacji, wartości drużyny, a nawet średniego wieku zawodników. W długofalowych zestawieniach statystyk meczowych uwzględniono momenty, kiedy drużyna najczęściej strzelała, zdobywała lub traciła bramki oraz była karana kartkami. Kiedy wspomnę jeszcze o zestawieniach finansowych, malkontenci powinni zamknąć usta.

Od strony bogactwa opcji program jest więc dopięty na ostatni guzik. Nie wyobrażam sobie, by można było wymyśleć coś bardziej złożonego sztucznie tego nie rozdymając (choć może cierpię chwilowo na niedobór wyobraźni). Do nowości lub dobrych a zapomnianych pomysłów wykorzystanych w grze należą długie negocjowanie kontraktów przez piłkarzy (gracz najpierw zbiera oferty od klubów i po jakimś czasie decyduje się na którąś), wyjazdy na obozy kondycyjne, reklamowanie drużyny w mediach, w końcu wygodne podawanie przez program najlepszej w danej chwili oferty reklamowej (nie traci się czasu na szukanie).

Jednak gra nie składa się jedynie z warstwy merytorycznej, nawet jeśli jest ona tak imponująca jak w „Football Ltd". A oprawa graficzna i muzyczna gry, niestety, jej nie dorównuje. Nie piszę tego porównując z „Championship Manager 2", który chodzi w trybie SVGA. Byłby to chwyt zdecydowanie poniżej pasa.

Twórcy gry oparli komunikację programu z użytkownikiem o ikony. Moim zdaniem tak one, jak i animowane migawki z meczów są dość kiepskiej jakości. Zwłaszcza bramkarze padający na ziemię jak sągi drewna mogą przyprawić co najmniej o zdumienie. Boisko z biegającymi po nim piłkarzami jest mało czytelne, zaś oprawa dźwiękowa prawie nie istnieje (dynamiczną muzykę stanowiącą tło wyłącza się po 10 minutach, zaś efekty dźwiękowe serwowane w programie podczas meczu – szum o różnym natężeniu – można było usłyszeć w tego typu programach 3 lata temu; od tego czasu nieco się zmieniło i szkoda, że programiści tego nie zauważyli).

Gdybym musiał w dwóch zdaniach napisać, kto powinien zagrać w „Football Ltd" wskazałbym na co najmniej średnio zaawansowanych miłośników menedżerów piłkarskich, dla których liczy się tylko treść programu. Estetami nie mogą oni być w żadnym razie.

Sir Haszak

Producent: Ocean
Rok wydania: 1995
Dystrybutor: Mirage

Komputery, na których chadza: 386, 4 MB RAM, CD-ROM

Jest taktycznie

Sim Isle







I am the lizard king, I can do anything

James Douglas Morrison

Nad osadą zalegla złowróżbna cisza. Kobiety z dziećmi schroniły się w dżungli, świnie – największe bogactwo tubylców – zostały na wszelki wypadek zjedzone, a insekty rozumiejąc powagę chwili przestały gryźć swych żywicieli. Mężczyźni zaś zgromadzeni na głównym placu osady nerwowo potrząsali dzidami. W ich kierunku ostrożnie zbliżało się dwóch agentów mających arcytrudne zadanie – nauczyć tubylców siewu marchwi. Zapowiadała się krwawa jatka...

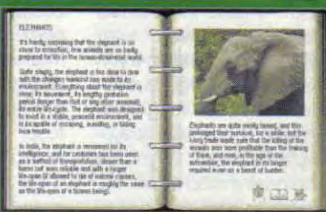
Masz problem, zostałeś zarządcą azjatyckiej wyspy tropikalnej. Z grubsza Twe obowiązki wyglądają dość atrakcyjnie – trzeba tylko pokazać agentom, których zatrudniasz, co mają robić i gdzie, a oni już sami wykonają powierzone zadanie. Tak miłe trenowanie mięśni palca wskazującego okazuje się jednak do zarządzania wyspą daleko niewystarczające.

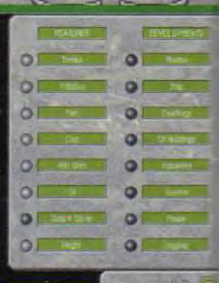
Zarządzanie, czyli powiązania z agentami

Musisz podejmować decyzje, bo sam nic nie możesz zrobić. Naturalnie prócz zatrudnienia agentów. Każdy z nich posiada pewne umiejętności, które pozwalają mu wykonywać określone zadania. Jedni są ekspertami od badania terenu, inni zajmują się kulturą tubylców, jeszcze inni znają się na produkcji przemysłowej. Tych umiejętności jest w sumie kilkanaście. Twoją rolą będzie aplikować agentom zadania właściwie do ich wykształcenia.

Ekologia, czyli pieniądze albo życie

Pierwszym Twym zmartwieniem są pieniądze. Od tego czy je masz zależy, jak długo pozostaniesz na swym stanowisku. Debet utrzymujący się na koncie zbyt długo spowoduje serię ostrzeżeń, a wreszcie przeniesiesz się do miejsca, gdzie








1 Sim Isle

już nie będziesz musiał podejmować trudnych decyzji. W końcu konkurencja jest nawet na rynku pracy zarządców wysp.

Na wyspie istnieje kilka sposobów zarabiania pieniędzy. Pierwszym ich źródłem są turyści. Aby ich przyciągnąć należy umożliwić im przyjazd (zainwestować w port lub lotnisko) oraz zapewnić nocleg (zbudować na hotele) i atrakcje (jak nie mamy na wyspie zabytków, to je sami budujemy). Co ciekawe turysta, który nie przenocuje na wyspie, nie jest uważany za turystę!

Drugim sposobem na przeżycie jest rozwijanie działalności przemysłowej. Od zasobności portfela zależy jak wielkie ona przybierze rozmiary. Możesz bowiem zatrzymać się na etapie republiki bananowej (oczywiście bez bananów) i eksportować pozyskane surowce, możesz także ambitnie zainwestować w fabryki i surowce przetwarzać na miejscu. Przysporzy to większych wpływów i zanieczyszczeń.

A zanieczyszczeń nie lubi nikt (a zwłaszcza zwierzęta, których eksport może być kolejnym, bardzo intratnym źródłem pieniędzy). Trzeba w tym miejscu wspomnieć o drugiej płaszczyźnie gry, o ekologii. Wszystkie poczynania agentów nie pozostają bez wpływu na środowisko naturalne wyspy. Zwiększona produkcja przemysłowa powoduje zanieczyszczenia i rdzenni mieszkańcy wyspy przestają Cię lubić, tabuny turystów wystraszą rzadkie gatunki zwierząt, słowem może Cię spotkać kataklizm socjalno-ekologiczny. Twym zadaniem jest więc nie tylko napychanie portfela, ale również zadbanie o zachowanie delikatnej równowagi między dążeniem do stabilność finansowej Twych rządów, zadowolenia mieszkańców i zachowania środowiska naturalnego w stanie nienaruszonym. Rzecz jasna nie da się tego wszystkiego zrobić na raz.









Na szczęście autorzy wzięli to pod uwagę i w każdym z 24 scenariuszy stoi przed graczem sprecyzowane zadanie do osiągnięcia: albo zebranie pieniędzy na wykupienie wyspy, albo przyciągnięcie określonej liczby turystów, albo zlikwidowanie zanieczyszczeń, albo rozwinięcie produkcji przemysłowej. Mając tak postawiony problem można skupić się na jednym celu i mniej przejmować się pozostałymi zadaniami wzorowego zarządcy. Jeśli jednak uporamy się ze wszystkie wyspiarskie kłopoty, możemy wziąć się za wyspę generowaną przez komputer, na której zadania będzie wyznaczało nam samo życie.

Bogaty świat wyspy, czyli co może nas spotkać

A życie wyspiarza jest nader bogate. Sprzyja temu nieubłaganie biegnący czas. Musisz z pomocą swych agentów zapewnić ciągły dopływ surowców budowlanych, badać teren w poszukiwaniu zabytków i rzadkich gatunków zwierząt, które potem będzie można uczynić atrakcją turystyczną i źródłem gotówki, szkolić tubylców w uprawie roli, by mogli uzyskiwać większe plony, przez co zwiększy się także populacja w osadach i będzie można zatrudnić wieśniaków jako robotników niewykwalifikowanych przy prostych czynnościach budowlanych i produkcyjnych. Prócz tego należy uważać, by elektrownie czy hotele nie wybuchły, gdy będą kompletnie zdezelowane (przypadku wybuchu elektrowni mamy jeszcze kłopoty z zanieczyszczeniami), by importowany surowiec nie był zaraz eksportowany, by tartaki miały cały czas drewno (drwale wyrąbią wyznaczony przez Ciebie kawałek lasu i zwijają interes), czy dopilnowanie, by miasto zostało oczyszczone z przestępców.

Prócz dziesiątów standardowych czynności, z których nieliczne wymieniłem powyżej, możemy się spotkać z niespodziankami w postaci transportowca chcącego wyładować na wysepce odpady radioaktywne, odkrycie kurhanów, które chcieliby zbadać naukowcy (świat będzie Cię bardziej lubił; badaniom sprzeciwiają się jednak tubylcy), czy wykorzystania do przyciągnięcia turystów wierzeń tubylców w przylatywanie na wyspę UFO.

Podsumowanie, czyli ocena niesamodzielności

Pomysł na grę wydawał się świetny: gracz nic nie robi sam, ale wydaje polecenia agentom. Ci wykonują drobne prace, grający zaś koncentruje się na strategii. Dzięki temu symulacja jest bliżej życia, bo w normalnych warunkach jeden człowiek także nie robi wszystkiego sam. Pomysł był ambitny, ale został spaprany (nie po raz pierwszy zresztą; w grze „Central Intelligence" było podobnie). Otóż samodzielność agentów jest mocno ograniczona, przez co wymagają oni naszej ciągłej opieki. A nie ma chyba rzeczy bardziej upokarzającej jak agent pod opieką. Nie możemy bowiem wydać im polecenia złożonego, np. pojedź do tartaku na północnym wschodzie wyspy i sprowadź spoza wyspy 300 jednostek budulca (nie chcemy drażnić tubylców ścinaniem drzew), bo tyle nam potrzeba do budowy hotelu, a drugiemu zlecić budowę hotelu na 18 miejsc, gdy tylko będą gotowe materiały. Trzeba wskazać właściwemu agentowi tartak, a gdy przybędzie nam miejsce kazać mu zaimportować 100 jednostek budulca, potem jeszcze 100 jednostek budulca, a potem jeszcze... Przecież to zaczyna być nudne. Potem należy wskazać drugiemu agentowi miejsce budowy hotelu (co akurat wydaje się normalne) i kazać mu zbudować pensjonat 6-osobowy, kiedy skończy – 12-osobowy, i kiedy znów skończy... To przestaje być zabawne! A jeśli potrzeba noclegu na 50 osób? I w tym właśnie miejscu uważam, że znakomity pomysł szlag trafił.

Skoro już jestem przy minusach, to upierałbym się przy nie używaniu słowa symulacja w stosunku do tej gry. Bo jak można nazwać symulacją zachowań rynkowych sytuację, w której po wyszkoleniu pracownika wykwalifikowanego populacja miasta, z którego ten pochodzi, spada o 1000 mieszkańców? Zabili się z zawiści? Uciekli przed pracą (w końcu im też mógłbym zaproponować posadę)? A mamy tu jeszcze casus wożenia drewna do lasu (tym razem w sensie dosłownym; kierowcom najwyraźniej wszystko jedno, gdzie wożą ścięte bale i najprawdopodobniej wcale ich nie zrzucają w tartaku; z drugiej strony to dziwne, bo w tartaku drzewa przybywa).

Jeśli już dojdziemy do wniosku, że nie jest to tak do końca symulacja, to znajdziemy sporo przyjemności w odkrywaniu zagadek kolejnych wysp, rozmowach z tubylcami, rozbudowie miast, wznoszeniu kolejnych atrakcji turystycznych, kopalni, fabryk, lotnisk, odkrywaniu kolejnych zagrożonych gatunków zwierząt i roślin, ale także odgadywanie kolejnych kształtów wysp (jedną z nich jest Wielka Brytania, inną Ameryka Pln.; w ogóle brawa za poczucie humoru tak w grze, jak i w instrukcji). Przyjemnością poznawczą staje się także odkrycie cechy „Sim Isle" niemal nieznanej w świecie gier – nie ma w grze sytuacji czarno-białych: zwyciężając w jednej kategorii, ważnej w danej chwili, zazwyczaj tracimy w innej, co możemy dostrzec nie kończąc scenariusza w momencie pojawienia się napisu, że misja została spełniona.

Silne przesłanie ekologiczne zawarte w „Sim Isle" i spory ładunek wiedzy, jaki niesie o lasach tropikalnych, mieszkającej w nich ludności, jej kulturze, zwierzętach i roślinności Azji Południowo-Wschodniej (mówi o tym specjalna encyklopedia będąca przy okazji pomocą podręczną) pozwalają stwierdzić, że nie jest to tylko gra, ale próba przybliżenia ztechnicyzowanemu człowiekowi przyrody i uświadomienia mu złożoności świata, w którym żyje. Próba może jeszcze nie do końca udana, ale bardzo ciekawa.

Sir Haszak

Producent: Maxis
Dystrybutor: Digital Multimedia Group
Komputery, na których chodzi: 486 DX/33 (zalecany DX2/66), CD-ROM, 8 MB RAM, SVGA

Sensible World of Soccer

Program nowy nie jest, bo wersja amigowa liczy sobie niemal rok, jednak sprzedawany był jedynie pokątnie w niewielkich ilościach. Wersja pecetowa, wydana w grudniu 1995, doczekała się już legalnego dystrybutora w postaci firmy Bobmark i tak oto możemy ją spokojnie opisać.

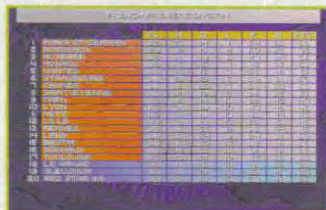
„Sensible World of Soccer" jest następcą jednej z najlepszych piłek nożnych. Od czasu wydania „Sensible Soccer" doczekaliśmy się kilkunastu nowych symulatorów, w tym dwóch trójwymiarowych, olśniewających graficznie, skomplikowanych w obsłudze, czyli zupełnie innych od założeń „SS". „SWOS" także nawiązuje do nich tylko częściowo. Graficznie i symulacyjnie mecz nie zmienił się właściwie wcale. Nadal gra jest dynamiczna, nadal niewielkie figurki biegają po boisku, nadal jest kilka typów murawy, nadal jednym przyciskiem fire podaje się i strzela, nadal można podkręcać piłki. Ale starzy gracze zaraz dostrzegą różnice.

Symulacja

Nie można już robić starych numerów ze strzelaniem bramki zaraz po wznowieniu gry. Wybita do przodu piłka zaraz jest przechwytywana. Nie można też stracić bramki wybijając bramkarzem piłkę do najbliższego zawodnika. Nie zauważyłem też bramek strzelanych z linii końcowych. Widać, że programiści popracowali trochę nad zachowaniem bramkarzy, choć ci nadal potrafią obronić nieprawdopodobne strzały i puszczać straszne szmaty. Wszystkie ulepszenia sprawiają, że bramkę strzelić niełatwo, a sama gra stała się znacznie trudniejsza. Zazwyczaj nie wystarczy już kilka podań otwierających drogę do bramki.

Dodatkową tego przyczyną jest silniejsze zróżnicowanie poziomów zawodników. Nie ma obawy, że po dwóch tygodniach grając Maltą (najsłabszą drużyną w „SS") będziemy gromić wszystkie drużyny 12:0 i gra przestanie nas fascynować.

Nie mamy już bowiem kilkudziesięciu drużyn europejskich i drużyn narodowych, ale z górą półtora tysiąca ze wszystkich kontynentów (no może z wyjątkiem Antarktydy, gdzie uprawianie piłki nożnej nie jest zbyt popularnym zajęciem). Każda w składzie z sezonu 95/96. To robi wrażenie, a jednocześnie pozwala wybrać drużynę i ligę



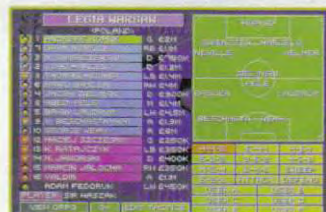
o poziomie dostosowanym do naszych umiejętności i sympatii.

Zarządzanie

Prócz standardowych opcji takich jak liga, puchar czy mecz towarzyski w „SWOS" wprowadzono możliwość prowadzenia drużyny i rozwijania swej kariery menedżersko-trenerskiej. Przyznam, że zakres opcji jakie zostały tu wprowadzone rozczarował mnie. Mamy jedynie możliwość precyzyjnego ustawiania zawodników na boisku, ustalania składu i taktyki oraz sprzedawania i kupowania graczy. Cena zawodnika określa jego formę, jego umiejętności zaś można zobaczyć tylko przy zakupie z listy transferowej (prócz tego możemy kupować graczy bezpośrednio z klubów). Dwiema fascynującymi rzeczami jest możliwość zrobienia międzynarodowej kariery, obejmowanie funkcji tak trenerów klubowych jak i narodowych oraz niespodziewana zgodność przepisów z ostatnimi orzeczeniami Trybunału Europejskiego odnoszących się do liczby cudzoziemców w drużynie. Otóż w „SWOS" może grać w drużynie nieograniczona liczba cudzoziemców. Dotyczy to zresztą nie tylko drużyn i zawodników z Unii Europejskiej, ale i wszystkich innych. Nic dziwnego, że po kilku sezonach w mojej polskiej drużynie ligowej Polacy stali się mniejszością narodową. Dzieje się tak pomimo ograniczania liczby transferów przez zarząd klubu oceniający nasze menedżerskie wysiłki.

Podsumowanie

„Sensible World of Soccer" nie stał się wierniejszym symulatorem niż był jego poprzednik. Dodanie opcji menedżerskich, statystycznych (możemy obejrzeć strzelców goli z podziałem na ligę i puchary,



a po każdym meczu mamy pełną statystykę dotyczącą strzałów, kartek, rzutów rożnych itp.) i możność zrobienia światowej kariery trenerskiej znacznie urozmaiciły kopanie piłki. Prócz zwycięstwa w zawodach zależy nam na wynikach, by dostać propozycję pracy w lepszym klubie. I tak aż do objęcia reprezentacji Brazylii.

Strona graficzna, jak już pisałem, nie zmieniła się znacząco. Dodano całkiem zabawne intro łączące film i animacje sporządzone w „3D Studio" oraz animowane wstawki z kolejnych wystąpień prezydenta klubu i migawki z szatni pokazywane w chwilach wyjątkowych klęsk lub triumfów.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT '95
BOBMARK



PC 486, CD-ROM, 8 MB RAM

CENA: 120 zł

Dźwięki dochodzące z trybun niewiele się poprawiły za to grze towarzyszy komentarz. Sprawozdawca odzywa się rzadko (stałe fragmenty gry, bramki, faule), ale bardzo wczuwa się w akcję.

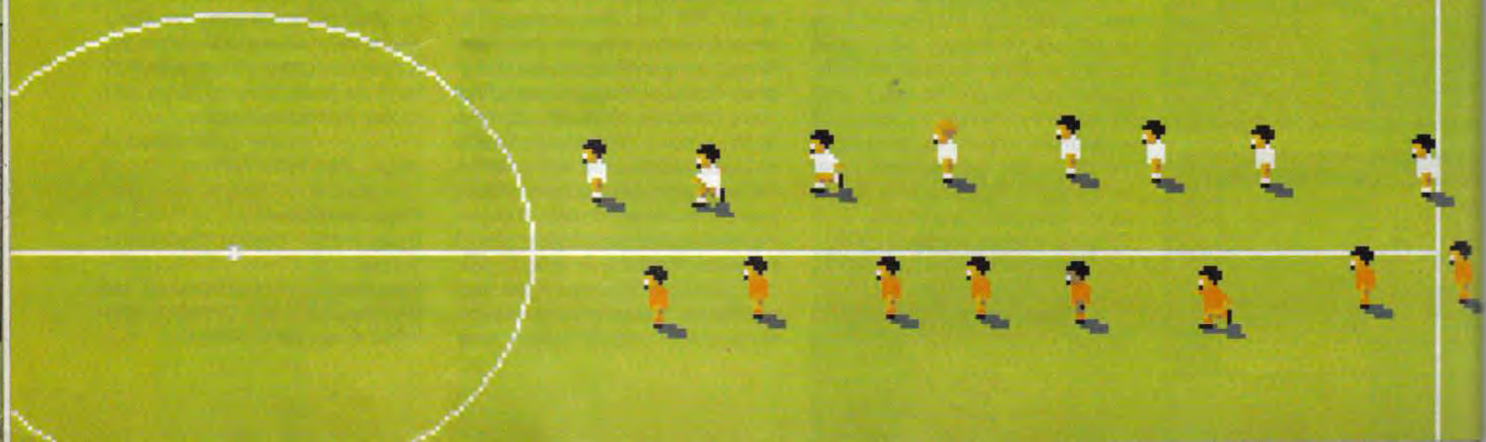
„SWOS" nie można już chyba z czystym sumieniem nazwać symulatorem piłki. Jest na to zbyt prosty. Ale z pewnością pozostał bardzo przyjemną kopaniną, która

GIONIL OLSZTYN		LEGIA WARSAW
0	GOALS	2
52%	POSSESSION	48%
10	GOAL ATTEMPTS	8
9	ON TARGET	4
0	CORNERS WON	0
1	FOULS CONCEDED	1
1	BOOKINGS	0
0	SENDINGS OFF	0

dzięki podniesieniu poziomów trudności na nowo wciągnie zagorzałych zwolenników jej poprzedniczki oraz zjedna sobie nowych amatorów. Zasługuje na to.

Sir Haszai

P.S. Nową wersję amigową z uaktualnionymi składami „Sensible World of Soccer 95/96" sprzedaje MarkSoft.



Actua Soccer

ACTUA SOCCER

GREMLIN INTERACTIVE '95

LICOMP

PC 486, 8 MB, GUS

UWAGA, wszyscy aktualnie czytający! Jeśli ktokolwiek z Was szuka symulatora piłki nożnej, oto i on. „Actua Soccer" jest bowiem najbardziej symulatorowym symulatorem z dotychczas symulowanych symulatorów piłki nożnej. A teraz dlaczego.

Przede wszystkim postawiono na realizm poruszania się zawodników po boisku. Filmowano w tym celu zawodników i odwzorowano ich ruchy w programie (jak to wyglądało można zobaczyć na krótkim filmie w intrze) dodając każdemu odpowiednie współczynniki ważne przy poruszaniu się po boisku. Nie ograniczono się jedynie do wiernej kopii ruchów, ale także dołączono szeroką paletę zagrań. Pomimo tego że sterujemy grą tylko sześcioma klawiszami (4 kierunki i 2 strzały), w „Actua Soccer" umieszczono ponad 40 typów zagrań: podania krótkie, długie, niesygnalizowane, piętą do tyłu, strzały słabe, mocne, górą, z woleja, zagrania głową, wślizgi, wejścia ciałem i wiele innych. Właściwie wszystko, co normalny piłkarz zazwyczaj robi na boisku. Każdy z tych elementów można wykonać we przeciągu określonego czasu: po wślizgu musimy chwilę odczekać zanim zawodnik wyhamuje i wstanie, przy składaniu się do silnego strzału zawsze przeciwnik ma dłuższą chwilę na odebranie piłki niż przy lekkim, szybkim kopnięciu, po mocnym strzale bramkarz może wpaść do bramki.

Wielość zagrań powoduje, że trzeba nieźle potrenować podczas próbnego meczu (na boisku znajduje się jedynie nasza drużyna i bramkarz przeciwnika) zanim wybierze się jedną z drużyn narodowych, by wziąć udział w poważnym meczu towarzyskim, ligowym czy pucharowym. Sam na początku chciałem trenować w lidze grając Brazylią (jedną z lepszych drużyn), ale szybko dostawałem po 8:0 i zrezygnowałem.

Nacisk położony na symulację daje o sobie znać w części statystycznej znacznie uboższej od „FIFA Soccer '96". Nie mamy tu bowiem właściwie żadnych statystyk. Ciekawie za to rozwiązano rozgrywki ligowe. Drużyny zostały podzielone na trzy ligi A, B i C na wzór hokejowych. Możemy awansować i spadać do woli.

Nie ma gry bez wad. Tę oczywistą prawdę potwierdza „Actua Soccer". Zaliczyłbym do nich pewne niedociągnięcia w grafice, znakomitej zresztą. Czasami ma się wrażenie, że piłka widziana jest przez plecy trzymającego ją bramkarza, czasami bramkarz przemierza słupek (bez konsekwencji dla obu stron). Denerwuje także automatyczne przełączanie piłkarzy. Zaczyna się robić coś jednym zawodnikiem, a już po chwili przestaje się nim sterować. W ten sposób często zawodnicy biegają po boisku jak potłuczeni i żaden nie może odebrać piłki przeciwnikowi, co najczęściej kończy się stratą bramki. Nie najlepszym pomysłem okazała się także kamera zmieniająca swe położenie podczas walki na boisku. Z pewnością płynne pokazywanie akcji z różnych ujęć wygląda wspaniale, ale gra się z tym fatalnie – za często traci się orientację. Na szczęście można na stałe ustawić jeden z rzutów kamery.

Mimo tych oczywistych niedociągnięć warto spróbować swych sił w pierwszym z prawdziwego zdarzenia SYMULATORZE piłki nożnej. To z pewnością nowe podejście do symulacji tej dyscypliny sportu nie tylko w sensie graficznym, ale i merytorycznym, a więc i nowe doświadczenie dla gracza przyzwyczajonego do piłkarskich zręcznościówek.

Pałcjusz

Silent Steel

SILENT STEEL

OCEAN '95

MIRAGE SOFTWARE

PC 486 DX2/66, CD-ROM
SVGA, WINDOWS 3.1

Kiedy Haszak przyniósł pudełko do redakcji padło na mnie, bo lubię symulatory okrętów podwodnych. Sęk w tym, że ta gra nie ma z symulacją nic wspólnego – ale jak już mi wpadła w ręce...

„Silent Steel" to interaktywny film, nie pierwszy i nie ostatni jaki opisujemy. Scenarzyści awansowali nas do stopnia kapitana i poruczyli dowodzenie USS Idaho, jednym z kilkudziesięciu okrętów nosicieli rakiet balistycznych klasy Ohio. Cała historia zaczyna się w momencie, gdy na okręt dociera ściśle tajny przekaz od COMSUBLANT-a. Wynika z niego (z przekazu, nie z COMSUBLANT-a), że libijski okręt klasy Kilo wypłynął z Morza Śródziemnego przez Cieśninę Gibraltarską i płynie w stronę naszego sektora. Od tego momentu nasze dowodzenie okrętem stanowi o przeżyciu załogi, zniszczeniu bądź przepędzeniu Kilo (i Akuły, która może się później włączyć do akcji) albo o wykryciu sabotażysty będącego członkiem załogi (jeden z oficerów, ale szczegółów nie podam).

Całość wygląda bardzo prosto – najpierw leci kilkunastosekundowa sekwencja filmowa, potem jesteśmy pytani co dalej. Zawsze są trzy możliwości do wyboru, po których następuje kolejna sekwencja, po niej kolejna decyzja, po niej następne pytanie, a po kilku takich kawałkach zwykle pojawia się okienko z pytaniem, czy chcemy zagrać jeszcze raz... Na szczęście martwych kapitanów nie stawia się przed sądem wojskowym za utratę okrętu i załogi.

Gra zajmuje cztery płytki CD, ale na mój gust spokojnie mogłaby się zmieścić na jednej (wiele scen powtarza się po kilka razy, a z każdej płytki wykorzystane jest około 200 megabajtów). Czytnik CD o podwójnej prędkości jest odrobinę zbyt wolny i obraz chwilami skacze, ale nie tak, żeby oglądanie filmu – skądinąd świetnego, chętnie obejrzałbym część scen na dużym ekranie – sprawiało problemy.

Największy zarzut, jaki muszę postawić, to zupełny brak przełożenia między posiadaną wiedzą na tematy marynistyczne, a efektami gry. Zamiast szukać optymalnych rozwiązań decyzje równie dobrze można podejmować zupełnie losowo, efekty są dokładnie takie same. Co gorsza, jeśli nie trafi się na odpowiednią ścieżkę można godzinami grać nie rozumiejąc zupełnie kto i dlaczego go atakuje. A ukończenie gry... cóż, może wymagać wielu godzin i cierpliwego szukania właściwego sposobu postępowania. Biorąc pod uwagę konieczność wielokrotnego oglądania tych samych scen po jakimś czasie można mieć serdecznie dosyć...

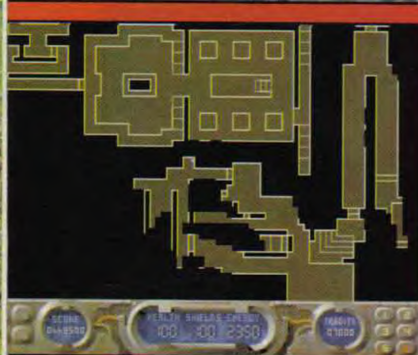
Całość jest niezła, ale w żadnym wypadku nie próbujcie jej kupić, jeśli szukacie symulatora. Już prędzej gra nadaje się dla miłośników przygodówek, choć z klasyczną przygodówką nie ma wiele wspólnego.

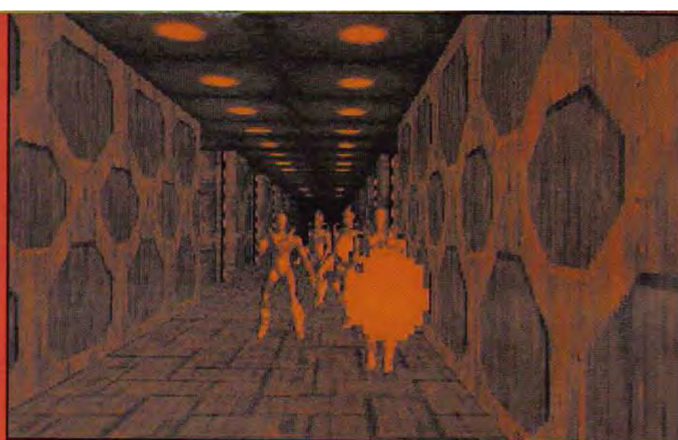
Robaquez





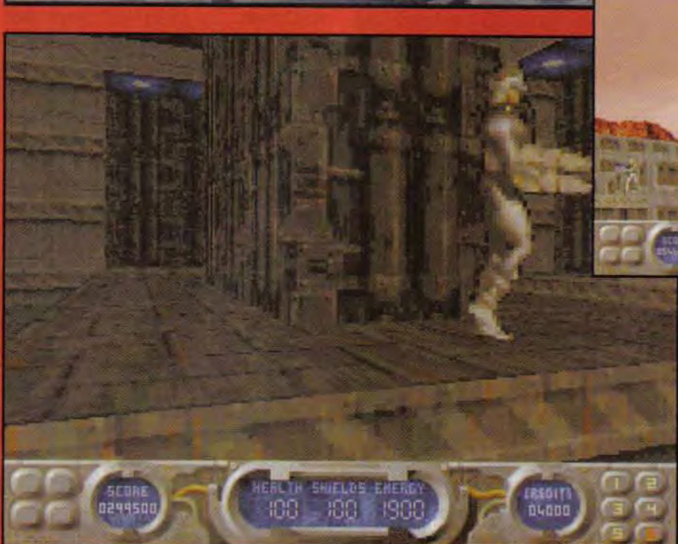






BREATHLESS





BREATHLESS

FIELDS OF VISION '95

AMIGA AGA

Doomopodobnych gierek na Amisi pojawiło się ostatnio całe mnóstwo. Jedne z nich są lepsze inne gorsze, ale jest gra która bije wszystkie na głowę. Tą grą jest właśnie wydany przez firmy Fields Of Vision i Power Computing LTD „Breathless". Ta gra naprawdę zapiera dech w piersiach, zwłaszcza na dopalonej Amidze.

Jak to zwykle w gierkach bywa naszym zadaniem jest obrona ziemskiej cywilizacji przed Obcymi. Nasz bohater odziany w wojskowy kombinezon i uzbrojony w potężnego guna ma za zadanie oczyszczenie kosmicznych baz z okupujących je Obcych. Są cztery światy, w których znajduje się po pięć baz. Każdy ze światów charakteryzuje się nieco odmiennym wystrojem i innymi, przeważnie coraz mocniejszymi przeciwnikami.

Grę rozpoczyna się ze stoma jednostkami energii i osłony, i w żaden sposób nie daje się zwiększyć tej ilości. Oprócz tego na starcie nasz śmiałek otrzymuje 1000 jednostek energii służącej do zasilania broni. Im mocniejsza broń, tym bardziej energochłonna. Na szczęście ładunki energii podobnie jak przywracające witalność apteczki i zwiększające odporność osłony można znaleźć porozrzucane w różnych zakamarkach. Niestety, nie jest ich zbyt wiele tak więc trzeba nimi dobrze gospodarować. Oprócz tego można znaleźć także pieniądze, za które można kupować lepsze bronie, dopałki do nich czy takie błachostki jak apteczki, osłony czy energia. Można też kupować klucze, ale zapewniam Was że nie jest to najlepsza lokata kapitału tym bardziej, że podobnie jak w życiu pieniędzy jest zawsze za mało. Trzeba pamiętać, że w bazach znajduje się ogromna liczba różnych drzwi. Niektóre otwierają się po ich dotknięciu, do otworzenia innych konieczny jest odpowiedni klucz, jeszcze inne otwiera się przełącznikami, które niekiedy są znacznie oddalone od samych drzwi, wreszcie trafiją się takie, które można otworzyć tylko z jednej strony. Na dokładkę w niektóre miejsca można dotrzeć tylko za pomocą teleportów. Przez to wszystko łatwo byłoby się zgubić (tym bardziej, że niektóre bazy są naprawdę gigantyczne) gdyby nie to, iż w skład wyposażenia wchodzi automapa. Wystarczy spojrzeć na dane miejsce, by pojawiło się ono na mapie. To naprawdę niezły wynalazek, ponieważ to urządzenie posiada także zdolność wykrywania sekretnych przejść. Acha, jeszcze parę słów o broni – dostępne jest ich aż 6 rodzajów. Oczywiście każdy następny jest bardziej śmiercionośny, ale za to zużywa większe ilości cennej energii. Najlepiej jest więc używać broni na tyle mocnej, by pozwalała skutecznie pozbywać się Obcych i ich wszędobylskich robotów, z drugiej jednak strony na tyle słabej, by energia nie wyczerpywała się już po paru strzałach. Byłbym zapomniał, wystrzegać należy się także zasobników z kwasem – łatwo do nich wpaść, a wydostać się z nich można tylko w jeden sposób – ginąc.

Engine „Breathless" jest niewątpliwie najlepiej dopracowany ze wszystkich, jakie widziałem do tej pory na Amidze. Co prawda ściany mogą być ustawiane tylko co 90 stopni (zauważyłem to dopiero po kilku godzinach grania!), ale podłogi nie dość, że mogą być na różnych wysokościach, to jeszcze mogą jeździć (windy i efekty ruchomych podłóg). Na dodatek można opuszczać i podnosić głowę (inaczej nie można by było zestrzelić przeciwników znajdujących się na wysokości). Przy wyjściu na otwartą przestrzeń, podobnie jak w pecetowym „DOOM-ie", widać krajobraz. Mimo tego że engine jest bardzo zaawansowany technicznie, gra chodzi naprawdę szybko, tak więc do „Breathless" można zasiadać mając gołą A1200 (pod warunkiem, że wybierzemy nie wielki ekran i duże piksele). Pamięć fast umożliwia już grę na pełnym ekranie, ale z dużymi pikselami, na szybszych maszynach można się pokusić o pełny ekran z małymi pikselami (na 68030 50MHz chodzi płynnie). Dzięki możliwości konfiguracji grę można dostosować do każdej Amigi z AGĄ. Na dodatek gra chodzi w multitaskingu, tak więc na drugim tasku można sobie na przykład formatować dyskietki lub uruchomić Personal Paintą by za jego pomocą wyciągnąć z gry screeny.

Tekstury są naprawdę ładne ale największe wrażenie robią renderowane postacie robotów – grafik zrobił tu kawał dobrej roboty.

Koniecznie muszę tutaj wspomnieć o muzyce. W grze jest wiele melodii stwarzających mroczny i pełen napięcia klimat – to dzięki nim ma się wrażenie, że naprawdę chodzi się pośród spowitych mgłą pomieszczeń, pod niebem niegościnnej planety czy wywołujących klaustrofobii korytarzy. W połączeniu ze znakomitymi efektami wybuchów i krzyków Obcych tworzy wprost idealną atmosferę.

Znakomite połączenie grafiki, dźwięku i ciekawego scenariusza dostarczają niezapomnianych wrażeń. Gra potrafi wciągnąć do tego stopnia, że w niektórych momentach naprawdę zaczyna brakować tchu. Powiem tyle: jeżeli „Doom" na Amigę, to tylko „Breathless".

BADJOY

Miecze Valdgira 2



Posiadacze małego Atari z pewnością pamiętają ten tytuł. Jednak commodorowska wersja tej gry znacznie różni się od oryginału. Przede wszystkim grafika została narysowana od podstaw, wykorzystując dość mocno możliwości C64, podobnie zresztą jak oprawa dźwiękowa. Po drugie zmieniony nieco jest przebieg gry. Zajmijmy się jednak wszystkim od początku.

Aldir, bohater gry, wyruszył, by odbić jedno z sąsiednich królestw z rąk podstępnego rzezimieszka, który to bezceremonialnie przejął w nim władzę. Pewny siebie Aldir postanowił wyruszyć samemu, uważając że dzięki swym magicznym przedmiotom jest na tyle silny, by uzurpatora usunąć. Okazało się jednak, że był w błędzie – dał się złapać w pułapkę. Zbirom udało się ograbić go ze wszystkich przedmiotów, w tym i osławionych Mieczy Waldgira i uwięzić go w położonej nieopodal zamku twierdzy. Tu właśnie rozpoczyna się zadanie gracza. Najpierw trzeba się wydostać z twierdzy, a potem dostać do zamku, gdzie należy odnaleźć koronę i zasiąść w sali tronowej.

Aldir może w swoich kieszeniach nosić do 3 przedmiotów. Każdy z przedmiotów po użyciu znika, robiąc w kieszeniach miejsce na następne. Nie ma się jednak co obawiać, że użyjemy przedmiotu nie tam gdzie trzeba i zablokujemy się w grze. Każdy artefakt działa tylko we właściwym miejscu. Co innego, że czasem ciężko zgadnąć, gdzie jest to miejsce... Nie martwcie się jednak, poniżej znajdziecie mapę zamku i opis do czego należy użyć poszczególnych przedmiotów. Jeżeli jednak lubicie rozwiązywać zagadki samemu, a założę się że tak jest, przerwijcie w tym miejscu lekturę. I wróćcie do niej tylko jeżeli będziecie mieli jakieś naprawdę wielkie kłopoty. Natomiast dla tych, którzy są leniwi...

Weź szkatułkę, weź stary klucz. Otwórz drzwi starym kluczem, weź kilof, kilofem wykop dziurę w ziemi, weź talizman, weź różdżkę. Różdżką podważ płytę nad kryptą, weź zaklęcie. Użyj szkatułki przed zablokowanym przejściem, weź lampę, otwórz przejście pod obeliskiem za pomocą zaklęcia, weź koronę mocy, otwórz przejście talizmanem, weź kamień, zostaw lampę, weź wytrych, zostaw koronę, weź magiczny klucz, otwórz drzwi wytrychem, kamieniem otwórz sekretne przejście, weź koronę i lampę, wejdź na koniec komnaty za tajnym przejściem i użyj lampę – stworzysz teleport. Otwórz drzwi magicznym kluczem, weź młotek. Otwórz magiczne drzwi w suficie za pomocą złotego klucza, w sali tronowej rozbij ścianę młotkiem, wejdź na tron i załóż koronę mocy... Ok! Bingo! Mission completed! Jesteś królem! Acha, po drodze nie daj się zabić..

BADJOY



StarShip









Istnieją trzy grupy gier. Pierwsza to takie, które poleca się z czystym sumieniem. Druga to te, o których dyplomatycznie piszemy „można zobaczyć". I w końcu trzecia grupa – gier tak słabych, że aż cud, że dożyły do momentu, w którym pokazano je światu.

„StarShip" należy, niestety do tej trzeciej grupy. Założenia nie są złe, zresztą sprawdziły się już nie raz – podbijamy galaktykę, zdobywając w miarę jej podboju pieniądze na coraz lepszy sprzęt, co umożliwia nam dalszy i sprawniejszy podbój, przynoszący coraz większe zyski. Latamy statkiem kosmicznym od planety do planety, za każdym razem wybijając do nogi jej prawowitych mieszkańców (o ile to, co wybijamy, to są prawowici mieszkańcy), co jakiś czas zaglądając do baz, w których możemy sprzedać zdobyczną broń i dokonać zakupów i niezbędnych napraw, że o werbunku załogi nie wspomnę. Koncepcja nie jest nowa, ale dobrze i sprawnie zrealizowana może być jeszcze ciągle wciągająca.

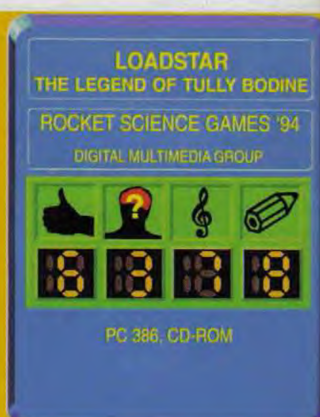
Niestety, warunek dobrej i sprawnej realizacji jest co najmniej istotnym, żeby nie powiedzieć – koniecznym, jeśli chce się odnieść choć ślad sukcesu (tyci sukcesik). „StarShip" jest grą po prostu niedorobioną. Zajmuje sześć czy siedem dyskietek, a gry jest w nim tyle, co kot (mój, czarno-biały) napłakał. Do dyspozycji mamy kilkadziesiąt typów broni – ale różniących się wyłącznie ceną, żadnych dodatkowych danych na ich temat nie ma. To samo dotyczy statków, którymi będziemy latać, choć w ich przypadku sytuacja jest nieco lepsza, jako że na ogół wyższa cena oznacza statek o większym zasięgu. Wszystkie planety są niemal takie same – różnią się grafiką, ale występują na nich dokładnie tacy sami przeciwnicy, stosujący dokładnie taką samą głupią taktykę.

W efekcie po zdobyciu kilku planet gra staje się po prostu nudna – czyli te siedem dyskietek zapewnia pół godziny rozrywki. Nawet walki, do jakich dochodzi w przestrzeni kosmicznej, nie dodają grze dreszczyka emocji, zwłaszcza gdy okaże się, że wystarczy działać szybko i zdecydowanie (wyjście z „nadprzestrzeni", skierowanie się w stronę planety, przyspieszenie, lądowanie), żeby uniknąć kontaktu z jakimkolwiek przeciwnikiem. To samo staje się w momencie startu z planety. Zaś na samej planecie naszym podstawowym zadaniem jest trzymanie wszystkich w kupie i odsunięcie ich jak najdalej od budynku najbliższego od miejsca lądowania budynku, bowiem w przeciwnym wypadku zmarnują całą amunicję strzelając przez ściany w stronę tubylców...

Nic dodać nic ująć. Aż dziw, że do gry przyznają się panowie z Merit Studios.

Robaquez

LOADSTAR The Legend of Tully Bodine





Nie daj Boże, żeby spełniły się wszystkie przepowiednie speców wymyślających scenariusze gier. Przyszłość jawi się w większości z nich jako czas okrucieństw, wojen, a już na pewno ogólnego rozprężenia. Stanowczo nie zazdroszczę swoim potomkom...

Na ogólnym światowym kryzysie „żeruje" także historyjka gry „Loadstar". Jak zwykle (w większości ostatnio wydawanych gier komputerowych) rok pański rozpoczyna się cyfrą 2, zaś na Ziemi panuje przeludnienie, zanieczyszczenie i brak zielonej pasty do butów. Na szczęście światowy rząd wpada na genialny w swej prostocie pomysł i postanawia zabronić budowania jakichkolwiek instalacji przemysłowych na naszej rodzinnej planecie. Obrażony przemysł wynosi się rzecz jasna w kosmos i po kilku latach mamy już zindustrializowany cały układ słoneczny.

Wielki przemysł wymaga oczywiście efektywnych środków transportu – zajmują się nim wielkie korporacje, posiadające flotylle transportowych statków kosmicznych.

Takie statki latają całkiem nieźle – tyle tylko że najpierw muszą wystartować. Aby im pomóc w tym trudnym przedsięwzięciu zbudowano na księżycu wyrzutnie magnetyczne, które w toku swego rozwoju przekształciły się w zwykłą naziemną kolej magnetyczną (naprawdę, nie ja to wymyśliłem) – czyli plątaninę torów. Po tychże torach będziemy sobie tutaj jeździć – wcielić się nam bowiem przyjdzie w postać niezależnego pilota (no tak – nie cały transport jest w rękach korporacji), o legendarnej przeszłości.

Tyle legenda – można na jej podstawie było zrobić symulator, handlówkę, czy też nawet coś podobnego do stareńkiego „The Train". Cóż, najwyraźniej twórcy doszli do wniosku, że tego rodzaju gry nie sprzedają się najlepiej – no i powstała strzelanka.

Wygląda to tak – jedziemy naszym cudownym super szybkim statkiem kosmicznym/pociągiem po księżycu i z pomocą myszki strzelamy do natrętnej policji, która kręci się wokół. Klawiszami kursorów wybieramy zaś drogę na rozjazdach – jest to bardzo ważne – wjechać bowiem możemy na tor przeznaczony dla kogoś innego, co kończy się niezwykle efektownym BUUUM. Na szczęście nasz pokładowy komputer Mortimer (w postaci żółtej buźki) ostrzega nas, jeśli wybraliśmy niewłaściwą trasę.

To w zasadzie wszystko – pozostają filmy. Te na całe szczęście nie są najgorsze, aczkolwiek ich jakość (w sensie technicznego dopracowania algorytmów wyświetlających) mogłaby być ciut lepsza. Dobre wrażenie robi jazda po torach – jest bardzo płynna, inna sprawa, że obraz wyświetlany jest w rozdzielczości 320x200.

Co tu dużo mówić – nie jest to, niestety, gra rewelacyjna. Zajmuje trzy dyski CD, ale „para poszła w gwizdek". Smutne to, bowiem coraz częściej pojawiają się na rynku tego rodzaju produkty – najczęściej jeszcze pod szumną nazwą filmu interaktywnego.

Gawron



Worms

WORMS

OCEAN/TEAM17 '95

MIRAGE

PC 486, 8 MB RAM, CD-ROM, CD-32, AMIGA 1200



Najpierw Młody wywołał atak z powietrza, strącając wszystkich z mostu do wody. Wróg teleportował się w stronę najwyższego punktu w okolicy, skąd został zdjęty przez Małą strzałem z bazooki – trafił biedak rykoszetem na minę i po efektownym wbiciu się głową w ziemię dokonał rytualnego samobójstwa, pozostawiając po sobie tylko rączkę od zapalarki. Potem ja dostałem granat pod nogi i wyleciałem wysoko w powietrze, jednak przeżyłem i po chwili zepchnąłem kolejnego przeciwnika ze skarpy prosto do wody. Zrobił „plum" i tyle go widziałem. W odwecie celny strzał z shotguna wypruł Młodemu połowę flaków, na co ostro zareagowało poczciwe Kocisko, używając rakiety samonaprowadzającej. Koniec przypieczętował Młody z wdziękiem posługując się Uzi. Zwycięstwo naszej drużyny było bezdyskusyjne.

Na tym to właśnie polega – na pełnej eksterminacji przeciwnika, aż do momentu, kiedy jego robacza gęba nie będzie straszyła z żadnego miejsca. Do swojej dyspozycji mamy spory arsenał, składający się z bomb, granatów, shotguna, Uzi i kilku innych typów urządzeń niszcząco-demolujących. Do tego trzeba doliczyć całą serię urządzeń technicznych wprawdzie nie nadających się











do bezpośredniego ataku, ale umożliwiających przemieszczanie się po obszarze na którym odbywa się walka, tudzież – w mniejszym lub większym stopniu – modyfikowanie tego terenu. Te ostatnie urządzenia w pewnych sytuacjach mogą posłużyć również jako broń, choć nie jest to specjalnie łatwe ani częste ich wykorzystanie. Część broni może być wykorzystywana bez ograniczeń (np. bazooka) część tylko kilka razy w ciągu jednego pojedynku (np. dynamit, uderzenie z powietrza, pocisk kierowany). Liczba dostępnych podejść do tych rodzajów broni daje się konfigurować, choć na różnych platformach sprawa wygląda różnie.

Naszym przeciwnikiem na ogół jest komputer, choć równie dobrze można posadzić obok kumpla i tłuc się z nim na zmianę (o dziwo nie ma opcji gry sieciowej ani żadnej innej kabelkowej, co stanowi moim zdaniem poważne niedopatrzenie). Prowadzone do boju drużyny (może ich w jednym pojedynku brać udział góra cztery) składają się z czterech robaków, nie różniących się niczym między sobą. Wprawdzie można zmienić robakom określonej drużyny liczbę punktów życia, żeby wyrównać szanse, jednak załóżmy, że wszyscy mają ich tyle samo – czyli po 100 na początek. Każde trafienie oznacza zabranie iluś tam punktów – na ogół nie więcej niż 50, choć dobry strzał może się skończyć śmiercią, jeśli w jego efekcie przeciwnikowi uda się wpaść na minę. Pojedynek trwa piętnaście minut, po których wszystkim robakom automatycznie zostaje po jednym punkcie życia – od tego momentu zaczyna się pojedynek do pierwszego trafienia.

Tyle o samym graniu, teraz będę się szczerzył (czochrał, jak napisał jeden z moich punktów), że to takie fajne. Bo to jest fajne! Wprawdzie komputerowe robaki grają aż za dobrze, co nie jest do końca uczciwe (ich pociski trafiają do celu niezależnie od wiatru i trajektorii; z klawiatury, przy celowaniu na oko, jest to nierealne), jednak po dojściu do jakiej takiej wprawy w posługiwaniu się pełnym arsenałem i opanowaniu odpowiedniej taktyki postępowania, można im dokopać. Nie ukrywam, że nie jest to wcale łatwe i najczęściej sromotnie dostaję w pewną część ciała na cztery litery, pierwsza „d". Na szczęście komputer może grać na trzech poziomach, z których najsłabszy daje się załatwić już po kilkunastu minutach treningu (ale co to za frajda grać z taką fujarą).

Pięknej gry wdzięki podkreślają dźwięki – robaki od czasu do czasu okraszają mające miejsce wydarzenia własnymi komentarzami, wrzucając sobie nawzajem od głupków albo stękając po co lepszych trafieniach.

Co ja zresztą będę dalej się rozpisywać – w to po prostu warto zagrać, bo gra jest świetna w pomyśle i perfekcyjna w realizacji. Grać można w lidze, albo mecze towarzyskie, a liczba opcji i konfigurowalność zasad pojedynku powinny zadowolić nawet tak pod tym względem wybredne osoby, jak administratorzy Novella. Może jeszcze tylko na koniec jedna uwaga – z tych dla wtajemniczonych. URL World Wide Worm:

http://www2.team17.com/team17/T17/T17Worm.html

Są tam patche, trochę tipsów, poziomy do wersji amigowej (na Amisi można narysować własny poziom i wczytywać go jako plik graficzny) i trochę dodatkowych adresów.

Borek

Gracz kącik internetowy

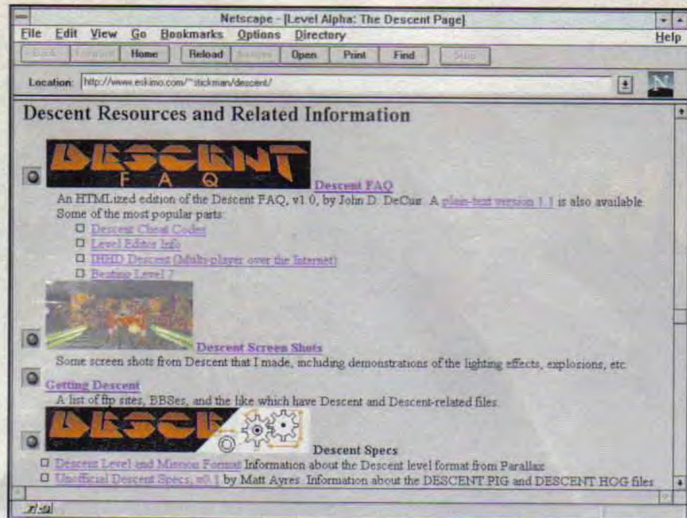
W tym wydaniu GKI znowu wracamy do adresów WWW. Stało się tak dlatego, że światowa pajęczyna powoli wypiera inne Internetowe usługi, takie jak ftp lub Telnet, o Gopherze czy WAIS już nie wspominając. Cóż wiec oferuje WWW, że jest tak bardzo popularna? Myślę, że spowodowane jest to głównie łatwością obsługi – wystarczy kliknąć, aby dostać się do ogromnej ilości informacji, którą serwuje ta część Netu. Teraz, kiedy dąży się do ułatwiania pracy użytkownikom komputerów (zamiast ją utrudniać – tak jak robiono to jeszcze kilka lat temu) ma to ogromne znaczenie. Tak, tak, wizja globalnej wioski staje się z dnia na dzień bardziej realna... I nie mogę powiedzieć, żeby mi się to nie podobało. Zapraszam więc do wypróbowania tej garstki adresów, które przygotowali dla was

Matheus i Borek

PS.: Zasłyszane w Internecie – ilu Sycylijczyków potrzeba do wymiany żarówki? Dwóch. Jeden wkręca, drugi zajmuje się świadkami. Dużo dowcipów tego typu pod adresem http://www.crc.ricoh.com/~marcush/lightbulb.html

---

Level Alpha: The Descent Page
http://www.eskimo.com/~stickman/descent
Ładne, estetyczne wykonanie, szybkie połączenie i dużo atrakcji – to wszystko, czego mogą oczekiwać NetSurferzy po wycelowaniu swoich nawigatorów na ten URL. Spora liczba odsyłaczy do zarówno hostów WWW jak i serwerów FTP związanych z grą „Descent" uatrakcyjnia Homepage'a. Plus: update do wersji 1.2 i edytor leveli. Naprawdę solidna dawka informacji dla fanów tej gry. Ja osobiście wolę bardziej „przyziemne" rozrywki.



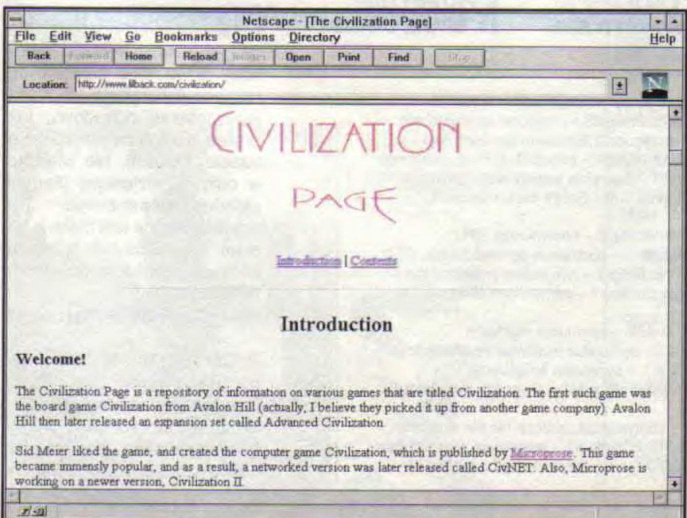
The Mortal Kombat WWW Pages – Index Page
http://www-dept.cs.ucl.ac.uk/students/A.Espindola/mk
„Mortal Kombat" zawładnął Siecią. Dlatego też powyższe archiwum adresów jest duże. BARDZO DUŻE. A w nim m.in. Przygotowywany „MK4", informacja o filmie opartym o grę i różne różności na temat gotowych już części MK.



The Unofficial XCOM/UFO Homepage
http://www.surfchem.kth.se/~aa/xcom/xcom.html
To, że jest nieoficjalny, nie przeszkadza temu HomePage'owi być obfitym we wszelakie informacje o grach z serii „XCOM". Znaleźć tu można naprawdę dużo – edytory do ilości pieniędzy, patche uzupełniające i usuwające błędy programistów, edytory do tworzenia nowych broni i terenów walki. Co ciekawe, zamieszczono tu także opowieści różnych grafomanów oparte na realiach gry.
ftp://math.ksu.edu
W katalogu /pub/harpoon zamieszczono gratkę dla wszystkich wielbicieli „Harpoona" – dodatkowe levele.



Civilization Home Page
http://www.lilback.com/civilization
„Cywilizacja" to gra, która po z górą czterech latach istnienia nadal znajduje się na pierwszych miejscach list przebojów i której zachwalać tu chyba nie muszę. Pod powyższym adresem istnieje wprawdzie niezbyt bogaty graficznie, lecz za to dostatni w informacje Home Page jej poświęcony. Strona traktuje również o wersji planszowej gry (tak, tak, jest taka) i o wypuszczonym prosto ze stajni MicroProse „CivNet-cie", w który można grać przez modem, sieć lokalną, BBS i Internet (!)



Tower Fiend – a RPG Game
http://www.omnigroup.com/people/beska/towerfiend/intro.html
Kiedyś w księgarniach pojawiły się książki z serii „Wojownik Autostrady". To, co wyróżniało je od innych paperbacków, to możliwość decydowania o losie głównego bohatera – jeśli chciało się, aby zrobił to, szukało się strony tej a tej, jeśli co innego – innej. Oczywiście wachlarz zachowań śmiałka był ograniczony, ale zabawa była przednia.
Coś takiego proponuje „Tower Fiend" – tym razem jesteś poszukiwaczem przygód, który postanawia uwolnić przygodnie spotkaną wioskę od straszliwej kreatury, która zagnieździła się w tajemniczej wieży... Uwaga, cała rzecz jest, niestety, po angielsku.

LucasArts Home Page
http://www.lucasarts.com
Kolejny serwer dużej firmy. Szybki, zrobiony z rozmachem i cały na czarno. A odźwiernym jest znajoma sympatyczna morda z „Full Throttle" :-) Jeśli chodzi o zawartość, to mamy tu głównie najnowsze dzieła Lucasa – „Rebel Assault II", „The Dig" i inne. Nie mogłem się jednak doszukać czegoś o słynnych staruciach typu „Indiana Jones" czy „Monkey Island", co mnie trochę rozczarowało, ponieważ lubię te znakomite przygodówki.

Uwaga: NOWOŚĆ! Umieściliśmy na naszej stronie www komplet tipsów, jakie udało nam się znaleźć na wszystkich dyskach redakcyjnych. W praktyce oznacza to w - przybliżeniu – cały rok 1995, jako że wszystkie wcześniejsze poszły razem z ukradzionymi nam komputerami do swojego bitowego nieba... Przypominam: **http://www.atm.com.pl/~ts**

Lista przebojów

HITY świat

AMIGA 1200	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. ALIEN BREED 3D	1. IMPOSSIBLE M.	1. WORMS	1. SCREAMER	1. THE LION KING
2. PLAYER MAN. 2	2. POWERDRIVE	2. S.W.O.S.	2. FIFA	2. WORMS
3. FEARS	3. SUBWAR 2050	3. FIFA	3. EF2000	3. DOOM II
4. ROADKILL	4. SUPER SKIDMARKS	4. SOCCER STARS '96	4. REBEL ASSAULT 2	4. SIMCITY 2000
5. GLOOM	5. ROADKILL	5. PREM. MAN. 3	5. WORMS	5. ALADDIN
6. SUBWAR 2050	6. PINBALL FANTASIES	6. COMBAT CLASSICS 3	6. COM.&CONQUER	6. S.W.O.S.
7. SOCCER STARS '96	7. SPEEDBALL 2	7. SUPER SKIDMARKS	7. CHAMP. MAN. 2	7. FLIGHT SIM 5.1
8. ULT. SOCCER MAN.	8. GLOOM	8. COLONIZATION	8. S.W.O.S.	8. THE JUNGLE BOOK
9. COALA	9. LAST NINJA 3	9. ULT. SOCCER MAN.	9. REBEL ASSAULT	9. THEME PARK
10. R. OF THE ROBOTS	10. R. OF THE ROBOTS	10. SENSIBLE GOLF	10. DESTR. DERBY	10. MICROSOFT GOLF 2

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. FANT. ADV. OF DIZZY	1. SLATER MAN	1. CIVILIZATION	1. NEED FOR SPEED	1. MIECZE VALDGIRA
2. MORTAL KOMBAT II	2. ETERNAL	2. S.W.O.S.	2. TEENAGENT	2. BARAHIR
3. MICROMACHINES	3. STREET ROD	3. DREAMWEB	3. FIFA SOCCER	3. KRUCJATA
4. ULT. STUNTMAN	4. COLONY	4. CYTADELA	4. PREM. MAN. 3	4. BLINKY'S S. SCHOOL
5. BIG N. FREAKS OUT	5. KLĄTWA	5. GLOOM	5. HI-OCTANE	5. PYRAMID
6. MASTER FIGHTER II	6. FLIMBO'S QUEST	6. MORTAL KOMBAT 2	6. COM.&CONQUER	6. VICKY
7. BIG N. THE CAVEMAN	7. DUCKULA	7. THE SETTLERS	7. CRUS.: NO REMORSE	7. KUPIEC
8. JURASSIC PARK	8. WŁADCY CIEMNOŚCI	8. JUNGLE STRIKE	8. AIV NETWORKS	8. CYWILIZACJA
9. BATMAN RETURNS	9. SLICKS	9. MORTAL KOMBAT	9. DOOM II	9. PRZEMYTNIK
10. S. FIGHTER III	10. ZACK MCKRACKEN	10. K240	10. THE SETTLERS	10. SPARE CHANGE

Zamiast list tematycznych pozwolę sobie zamieścić coś innego. To także jest lista, ale trochę innego rodzaju. Tytuły gier, które ujrzycie poniżej, to projekty, które mają ukazać się – tak zapewniają producenci – w bierzącym 1996 roku. Podałem tylko te, które zapowiadają się być przebojami. Szkoda wody, czas wyliczać. System zapisu: tytuł/firma/w którym kwartale ma być wydana – krótki komentarz na temat typu.

Zręcznościówki:
- QUAKE/GTi/3 – doomopodobna
- METALSTORM/Sierra/1 – gra ze świata Metaltech
- EARTHSIEGE 2/Sierra/1 – kontynuacja
- BLOOD/US Gold/1 – doomopodobna
- SHADOW WARRIOR/US Gold/1 – doomopodobna
- THE LOST VIKINGS 2/Interplay – kontynuacja
- HIGHLANDER/Atari/1 – gra 3D nawiązująca do filmu
- INDESTRUCTIBLES/Bullfrog/1 – gra akcji 3D, cyberpunk
- ALIEN TRILOGY/Acclaim/2 – akcja i nastrój z filmu
- KRAZY IVAN/Sony/2 – szalona strzelanka z konsoli

Sportowe:
- HYPERBLADE/Activision/2 – sportowa w stylu Rollerballa
- MADDEN NFL '96/EA/1 – komputerowy football amerykański

Przygodówki:
- RIPPER/GameTek/1 – przygodówka o Kubie R. w 21 wieku
- REALMS OF THE HAUNTING/Gremlin/2 – przygoda horror
- LANDS OF LORE 2/Virgin/2 – kontynuacja, grafika 3D
- GABRIEL KNIGHT 2/Sierra/1 – kontynuacja, horror
- DOWN IN THE DUMPS/Philips/3 – przygoda ze śmiechem
- CONGO/Viscom/1 – przygoda z filmowym nawiązaniem
- CHRONOMASTER/ US GOld/1 – przygoda S-F od Zelaznego
- SPYCRAFT/Activision/1 – poważna szpiegowska przygoda
- BLADE RUNNER/Virgin/4 – film Scotta na komputerze

RPG:
- DRAGONLORE II/Mindscape/2 – kontynuacja RPG
- DEATHKEEP/Mindscape/ 1 – podziemia do zwiedzenia, D&D
- DUNGEON KEEPER/Bullfrog/1 – tym razem jesteśmy lochem
- WIZARDRY GOLD/Mindscape/1 – poprawione Wizardry VII

Symulatory:
- JETFIGHTER III/US Gold/2 – symulator myśliwica
- IRON ANGEL/Ocean/1 – symulator myśliwca z przyszłości
- AH64D LONGBOW/EA/1 – symulator śmigłowca
- FORMULA ONE GP 2/MicroProse/2 – najlepszy symulator F1

Bijatyki:
- FX-FIGHTER 2/?/? – kontynuacja, jeszcze nic nie wiadomo
- RISE OF THE ROBOTS 2/Mirage/1 – powracają walki robotów
- MORTAL KOMBAT 4/?/? – tym razem ma być z grafiką 3D

Strategie:
- SETTLERS 2/Blue Byte/2 – kontynuacja super strategii
- X-COM: APOCALYPSE/MicroProse/4 – kontynuacja UFO.
- WARHAMMER 40000/Mindscape/1 – strategia w przyszłości
- SYNDICATE WARS/Bullfrog/1 – powrót jedynego Syndicatu
- COMMAND&CONQUER 2/Virgin/4 – kontynuacja popularnej gry

TYTUŁEM KOMENTARZA

...che chle, che cze che chyść, mo che ment chy. Chwi lę, tyl ko na bio rę od dech... Chłrechłeee!!! O już lepiej. Cześć, mam nadzieję, że nikt tej rozmowy nie podsłuchuje. Będę mówił troszkę nieskładnie, ale to co mam do zakomunikowania jest na tyle ważne, że musisz zapamiętać każde moje słowo – od razu na wstępie: dzwonię do Ciebie, gdyż jesteś poza domem, mam nadzieję, że informacja zostanie zarejestrowana i przepisana na papier przez automatyczną sekretarkę – tak! tak się musi stać od tego zależy istnienie naszej planety!!!

Spokojnie, spokojnie, już mówię wolniej. Może pamiętasz jak wyjechałem na placówkę na Antarktydę (publikacja: dwa numery wstecz). Nie bez powodów moje korespondencje wsiąkły po drodze, kojarzysz, mam nadzieję, też niejakich LODÓW, o nich tylko wspomniałem, ale oni są ważnym punktem w całej historii. Wyobraź sobie, że wszystkie opowieści o UFO, i przybyszach z kosmosu to nie są bajki, ja ich naprawdę widziałem, mało tego rozmawiałem z nimi!!! Rozmowa z nimi miała charkter dosyć niekonwencjonalny, pozazmysłowy, to chyba nazywa się telepatia. Ci poczciwi obcy przedstawili się jako Misja Ratunkowa Dla Planety Ziemia. Opowiedzieli mi różne takie rzeczy, pokazali obrazy, filozofowie od razu by poupadali, ja się jeszcze trzymam – to, że mam trochę dziwny głos to nie zakłócenia, tylko mój słaby stan zdrowia. Już przechodzę do sedna sprawy, no więc pokazali mi co się stanie z Ziemią za pięć lat!!! Istna Apokalipsa, koniec, anihilacja, totalne zero!!!

Taaak, właśnie tak. Jednak pokazali też sposób ja zapobiec temu wszystkiemu. Istnieje pięć czynników, które muszą zostać spełnione. Już je podaję, ja wiem, że długo nie pociągnę umysł mi odmawia posłuszeństwa, ale Ty zapamiętaj te sposoby!!! Po pierwsze, nie można dopuścić aby została wynaleziona broń wystrzeliwująca antymaterię. Po drugie, należy zamiast środków na ochronę środowiska, rozpocząć działania na rzecz jego totalnej odbudowy, już prawie nie ma co chronić! Po trzecie, LUDZIE, nie wierzcie w odkrycie dziesiątej planety układu słonecznego. Po czwarte Słońce jest białe, a po piąte wpłacajcie pieniądze na konto (numer konta do wiadomości redakcji).

Co-RESS-Pondent

OD REDAKCJI: List podany powyżej jest przykładem jawnego wizjonerstwa i skorelowanego z końcem wieku hohsztaplerstwa, które ma na celu wyłudzenie od odbiorcy pieniędzy na zasadzie zastraszenia. Nie dajcie się nabrać na takie kawałki, rok 2000 się zbliża, więc pojawi się tego więcej – bądźcie czujni!

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 listopada 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.



Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

① Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 29.02.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 29.02.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 29.02.96	Bajtek	TOP SECRET	
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Prenumerata to taniej i pewniej

PRENUMERATA

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - ❑ wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - ❑ do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - ❑ wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Darkseed 2

Po rozmowie z szeryfem weź z lodówki magnes, obejrzyj TV, otwórz frontowe drzwi (dostaniesz bilet na karnawał) i wyjdź na zewnątrz, aby siąść na ławce (rozmowa z Jackiem). Wstąp następnie do baru porozmawiać z Hankiem i udaj się na miejsce zbrodni, aby w krzakach wypatrzyć Slima. Czas na wizytę u doktora Jethro Simsa (ból głowy nr 1). Po wyjściu ponownie siądź na swojej ławce i czekaj na Jacka. Po rozmowie udaj się na karnawał pokazując bilet pilnującemu wejścia clownowi. Porozmawiaj z Minnie i Daisy, a następnie wypytaj o nie Pandorę. Spiesz do kostnicy i pogadaj z Larsonem, a potem wstąp do biura szeryfa i wypytaj się o doktorka, wróć do tego ostatniego i ujawnij mu informację na jego temat uzyskaną od szeryfa. Otwórz drzwi i przeszukaj szafki – znajdziesz notes, spójrz teraz na ciało i ponownie pogrzeb w dokumentach, teraz zdejmij z faceta klucz. Zagłąb się w labirynt luster – otwórz świeżo znalezionym kluczem lustro o koordynatach '6 kolumna, 8 rząd, lewa górna ścianka', po czym dojdź do pogrubionego sześciokątu. Znalazłszy się tam wejdź w zwierciadło. Po rozmowie z umierającą Strażniczką Światła, opuść labirynt.

Tym razem wyjdziesz w Darkworldzie. Idź do sądu. Po rozmowie z sędzią wylądujesz w miejscu eksterminacji nieposłusznych darkworlderów. Dotknij tego, co pozostało po ostatnim, który tu wjeżdżał i podnieś z podłogi kartę uprzywilejowanego robotnika (będzie Ci się przydawać za każdym razem, gdy zechcesz wrócić do Centrum Energetycznego). Wyjdź przez Pijawkę Siły Życiowej (straszna nazwa). Jeśli będziesz kiedyś przechodził koło świątyni, wpadnij pogawędzić z kapłanką. Odszukaj obiekty Ik i Uk i odbądź z nimi rozmowę. Wybierz się na darkworldowe miejsce zbrodni i pogadaj z podobną do nich maszyną. Uzyskawszy potrzebne informacje wróć, by dać odpowiedź Ik i Uk (Ik to ten na prawo i jest noc). Wejdź przez nie strzeżony teraz otwór. Noworodka nakarm mięsem zabranym z knajpy i pogadaj ze Strażniczką Zwoju. W Centrum Energetycznym użyj magnesu w środkowym pokoju (kobieta z agrafką) i powróć do ludzkiego świata. Na karnawale zakręć kołem, a wygranego misia umieść w odpowiedniej lokacji w Centrum Energetycznym. Wyłączy to energię w klubie bilardowym – zabierz stamtąd masażystę ego. Powróć na karnawał i masażystę podaruj siłaczowi Garganowi. Pastylki, które nie będą mu już potrzebne, zaaplikuj Gothowi na zapleczu darkworldowego klubu. Po rozmowie weź kuszę. Użyj jej na karnawale magnetyzując metalowy słupek – za chwilę wygrasz kolejnego misia i zainstalujesz go w najbardziej na lewo położonej komnacie Centrum Energetycznego.

Wróć do normalnego świata i na zapleczu klubu bilardowego wyjmij ze śmietnika wieszak. Z tymże narzędziem w dłoni pójdź pod budynek sądu i po rozmowie z merem Irvingiem Flemingiem, otwórz nim jego samochód. 25 centów wydaj na telefon, aby wypłoszyć szeryfa z jego biura (nakłam o napadzie w ATM). W biurze przeszukaj biurko. Czas odpocząć na ławce przed domem i przekazać Jackowi zdobyte materiały: od Larsona – notes, od mera – foto Rity w skórze, od szeryfa Butlera gazetę i zdjęcie. Z domowej szafki w regale z telewizorem weź aparat fotograficzny. Pójdź do klubu pogadać z Jimmym Gardenerem, a potem zapukaj do domu pani Ramirez i wykorzystaj drugę opcję konwersacyjną. Opuść lokacje i czym prędzej do niej wróć, by ujrzeć potajemnie wpuszczanego do środka Jimmy'ego. Zajrzyj przez okno i zrób zdjęcie. Po raz drugi rozboli Cię głowa. Po wyjściu od doktora jeszcze raz idź na ławkę. Teraz do klubu (scena z Jimmym) i na zaplecze pogadać ze Slimem (dostajesz list i pistolet).

W sklepie z bronią w Darkworldzie za pistolet dostaniesz biomechaniczne ramię, które z powodzeniem można wykorzystać na karnawale do wygrania ostatniego misia (w tym momencie rozboli Cię po raz trzeci głowa i jeśli nie chcesz przegapić dwóch filmików i rozróby z agentem FBI idź do lekarza). Misia oczywiście wsadź gdzie trzeba. Pozwól tootworzyć drzwi obok sklepu z bronią – zabierz stamtąd urządzenie, które zbyt dobrze pamiętasz z „Darkseeda" pierwszego. W tym odcinku posłuży ono Tobie zakręcając dopływ wody przed domem Paula Coopera, co zdezorientuje gospodarza do tego stopnia, że będziesz mógł cichaczem wkraść się do środka. W mieszkaniu przyjrzyj się fragmentowi podłogi przed szafką, a następnie przesuń ją odkrywając tajne przejście. Z pokoju zabierz klucze. W chwilę potem pośpiesznie opuścisz dom. Klucze otwierają sklep z narzędziami – włącz alarm, a Brown, zastępca szeryfa, opuści swój posterunek przed domem Rity. Czym prędzej to wykorzystaj – w lewym dolnym rogu lustra pani Scanlon tkwi interesująca Cię kartkę. Zanieś ją Pandorze, a po wizji wróć do siebie, do swego pokoju i otwórz drzwi, które długo uważałeś za zamknięte – to kolejna brama do Świata Mroku.

Weź Miecz i przyjrzyj się pudełku z butami. Pogadaj z mamuśką i z głową Rity. Pędź do labiryntu powstrzymać Behemota. Normalnie nie sposób go dogonić. Wejdź przez lewe drzwi i dotrzyj do czwartego rzędu w trzeciej kolumnie. Gdy spojrzysz na lustro w lewym górnym, rogu okaże się, że można iść na skróty – w ten sposób dotrzesz do portalu przed Behemotem. Zwój znajdziesz w szafie w sądzie, zaś Światło obok odpowiednika biura szeryfa po pokazaniu wartownikowi karty uprzywilejowanego robotnika. Światło i Zwój wsadź na swoje miejsca w generatorze mocy i Mieczem przetnij kabel (...) niech Jack wyjdzie na ulicę...

Dixie

SHANNARA

Shady Vale

Podnieś wędkę i patyk i połącz je razem, aby rozgarnąć nimi gałęzie wierzby i strącić medalion...

Spotykasz Shellę. Użyj wędki na gałęzie, a następnie na pniu. Daj Shelli jej medalion.

Leah

Weź filiżankę po herbacie (sypialnia króla) i przedstaw ją zielarzowi. Zabierz mu zieloną butelkę i podlej jej zawartością dogwood tree (po naszemu dereń), weź kwiaty. Z holu dworu weź potpourri – mieszankę aromatycznych przypraw. Wejdź na górę do sypialni. Podnieś naczynie stojące na koszu do ognia koksowego i ochłodź go, by móc zabrać węgiel drzewny – ostatni z brakujących składników do przygotowania antidotum. Wróć do kramu zielarza – z jego martwej dłoni wyciągnij recepturę i zmieszaj w moździerzu zebrane składniki...

Ruszaj do bramy, aby się przekonać, że strażnik ma polecenie was nie wypuszczać. Wróć do dworu i porozmawiaj z Winstonem, a gdy odejdzie użyj medalionu na godle smoka.

Gdy nad rzeką spotkacie truciciela wywiąże się walka. Aby odnieść sukces wydaj polecenie zignorowania przywódcy.

Schwytaj wędką linę, a Shella niech strzeli w hamulec.

Tyrsis

Ułam gałąź wawrzynu i zapukaj dwukrotnie do chaty. Wewnątrz podziel się z gospodarzem jedzeniem i daj mu wawrzyn. Gdy okaże się, że wartownik nie wpuści Brendela porozmawiaj z krasnoludem. Shella pokaże medalion seneszalowi i pójdziecie do biblioteki by przyjrzeć się zamkniętej gablocie. Seneszal po krótkiej dyskusji otworzy ją dla was. Weź książkę i ją przeczytaj. Udaj się teraz do sali tronowej: naoliw szczęki lwa i rozchyl je posługując się sztyletem – znajdziesz klucz, pchnij świecznik – ukaże się dziurka od klucza uchyl tapetę – za tą ściana jest sekretny pokój. Zapal lampę i świece (użyj hubki z krzesiwem), zaatakuj lustro mieczem, potem otwóż skrytkę z czaszką i wyciągnij zwój, który użyj na księdze Stenmina. Przetnij okładkę księgi nożem a odnajdziesz cyrograf. Zejdź do piwnicy i połóż na podłodze kadzidło, cyrograf i buławę zabraną z hallu, gdzie urzęduje seneszal. Zapal kadzidło i czytaj księgę, a gdy duch się ukaże zagroź mu odczytując rytuał zgruchotania duszy. Potem rozmawiaj aż go wygnasz. Trzeba przygotować eliksir. Podnieś butelkę i nalej do niej octu z beczki, dodaj liści laurowych, płatków róży z potpourri i jemioły, po którą na drzewo wejdzie z racji swej niewielkiej wagi Shella. Eliksir ciśnij w płomienie otaczające kryptę skrywającą Miecz Shannary...

Arborlon

Wejdź do pałacu, wyjdź i wejdź ponownie, aby udać się na audiencję u księcia. Teraz czas szukać runów. Chustką należącą do Shelly zatkaj otwór w fontannie – run wody. Usuń pędy winorośly i zamknij bramę ogrodu – odnajdziesz run życia. Niech Brendel wypełni swój garnek gliną (koło fontanny) i jego zawartość przeleje do formy w rzeźbionym glazie. Twiący w ziemi kamień brukowy potraktuj wodą, podnieś i odciśnij w glinie – otrzymasz run ziemi. Spróbuj zabrać Lessie drabinę, a gdy zaprotestuje wymień się tymczasowo na linę. Wejdź na dach, z komina zabierz gniazdo. Na dole rozpal ogień w kominku. Z powrotem na dachu weź dwie dachówki i na jednej z nich wypal żarzący się na kominie run ognia. Następnie naoliw wiatraczek i zakręć nim. Aby Brendel mógł wyrzeźbić run powietrza, wręcz mu swój dziennik, w którym naszkicowałeś odpowiedni wizerunek. Zwróć Lessie drabinę. Otrzymany od niej srebrny pierścień pokaż Davio. Książę Arion w odpowiedzi da pierścień złoty, który należy przekazać Lessie. Porozmawiaj z nią, po chwili uzyskasz również run elfów. Na kamieniu w Ogrodzie Życia układaj runy w kolejności: elf, ziemia, powietrze, ogień, woda, życie. Zabierz kamienie elfów i daj je Davio.

Streleheim

Niech Telsek podniesie głaz i ciśnie go w kamienny łuk... W jaskini zapal lampę i okaż elfiej zgubie list uwierzytelniający. Przywiąż do irixa linę i wyjdź na zewnątrz. W obozie trolli nie prowadź walki. W obozie elfów pokaż wartownikowi list.

Odpowiedzi do zagadek:

1) Wyciągnij z gniazda pióro i daj je Telsekowi.

2) Zabierz Brendelowi (który wraz z Shellą odpoczywa w obozie elfów) wino i podaruj je kucharzowi trolli – w zamian otrzymasz robaki. Nałóż je na wędkę i zacznij łowić u wejścia do elfiego obozu.

3) Gadaj z elfem strażnikiem tak długo, aż da Ci swoja tarczę.

Teraz konkurs można zakończyć zadając zagadkę o elfich kamieniach. Jeśli wybierać będziesz inne możliwości, trzeba będzie rozwiązywać kolejne zagadki księcia Andera. Odpowiedziami na nie są: strzała (weź od Shelli), cynamon z potpourri i hełm z obozu trolli.

Storlock

Udaj się do źródła zanieczyszczenia. W poczware należy wypalić płonącą strzałę: strzała + chusta + olej + hubka i krzesiwo. Po walce porozmawiaj z uzdrowicielem i w drogę.

Culhaven

Przyjrzyj się rozbitym skorupom, odwiedź pokój, w którym dokonano kradzieży i udaj się do celi, gdzie zatrzymani są Twoi towarzysze. Poproś Shellę o podanie ci stojącego w niszy kufla. Otwórz go i znalezioną wewnątrz szarfę zwróć Kilemu... Z jego plecaka wyjmij rączkę i włóż ją do dziury przy kominku. Pchnij... Wysyp magiczny pył do wody, a Davio niech zogniskuje na zaporze moc elfich kamieni.

Dragon's Teeth

Zabij Shellę...

Wyciągniętymi z obcasa gwoździami przetnij krępujące Cię więzy. Podnieś powrozy i opuść namiot przez wyciętą w płótnie dziurę (ponownie użyj gwoździ). W ten sam sposób dostań się do namiotu szamana. Zabierz mu torc, zaknebluj opaską i zwiąż. Wyjdź i wróć. Przekonaj Geekę do współpracy. Udajcie się teraz do twojego namiotu. Otwórz zabranymi szamanowi kluczami skrzynię ze swoim dobytkiem, a drugą, z rzeczami Twoich przyjaciół, razem z Geeką przytaszczcie na miejsce między namiotami. Niech Geeka włoży korbę do dziury. Przywiąż do skrzyni linę i opuść ją do lochu. Następnie do lochu ma zejść Geeka, a Ty za nim. Na dole korba musi ponownie powędrować do dziury. Niech Brendel ciśnie toporem w siatkę i wejdzie przez powstałą dziurę. Otwórz metalową płytkę i napraw ją. Teraz do roboty przystępuje Telsek. Niech przekręci koło, użyje irixa i otworzy drzwi.

Valley of Shale

Niech Telsek pchnie statuy, by zablokować nimi boczne drzwi. Podczas walki ze Zmiennokształtnym każ Davio użyć elfich kamieni. Gdy Geeka przestanie walczyć, Davio z własnej woli użyje ich ponownie. Podnieś diadem. Zobacz przepaść i wróć. Niech Telsek wyjmie z zawiasów drzwi. Gdy znajdziecie się w klatce, niech Brendel ją nieco uniesie... Pchnij klatkę, przywiąż do niej linę i opuść się na dół. Niech Brendel rzuci młotem w oko idola, a Ty wspinaj się do góry. Dobądź Miecza Shannary. Zaatakuj Ildatch.

Dixie

– podsumowanie

W co gracie?

Nieco ponad 98,5% Czytelników przyznała się, że gra (aż 1,5% nie?!). Najwięcej zwolenników (41,1%) mają mordobicia. Nieco mniej, bo 36,2%, grywa namiętnie w przygodówki. Niechęć do symulatorów morskich zajmujących ostatnie miejsce może wypływać z braku ostatnio premier wartościowych pozycji tego gatunku. W kategorii inne najczęściej wspominanym gatunkiem były gry erotyczne.

Rubryki stałe

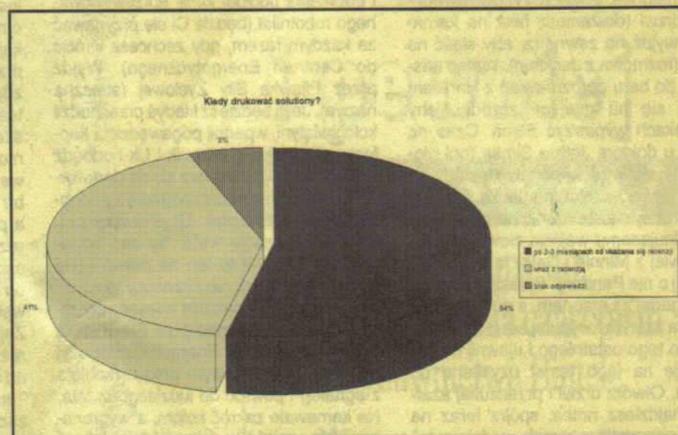
Zdecydowana większość Czytelników (97,5%) nie ogranicza się tylko do czytania recenzji gier na swój komputer, co nam mocno pochlebia. Co więcej, 60,5% ogółu deklaruje czytanie pisma od deski do deski (DZIĘKUJEMY!).

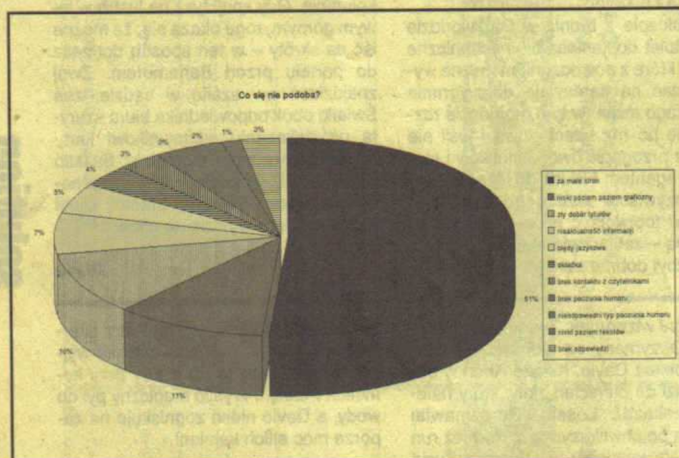
Rubryką, do której najczęściej na początku zaglądacie jest „Co nowego?" (29%), drugi zaś najpopularniejszy dział to wstępniak (13%). Najmniejszą sympatią darzycie najmłodsze nasze dziecko, „Uniwersytet". Czujemy się zmuszeni wyjaśnić, że z definicji nie miał to być kącik historyczny, choć wydało nam się zręcznie zacząć od początku. Myliliśmy się! Już w przyszłym numerze „Uniwersytetu" pojawią się gry sieciowe, a my zadbamy by kolejne artykuły tam pomieszczone były nie mniej interesujące.

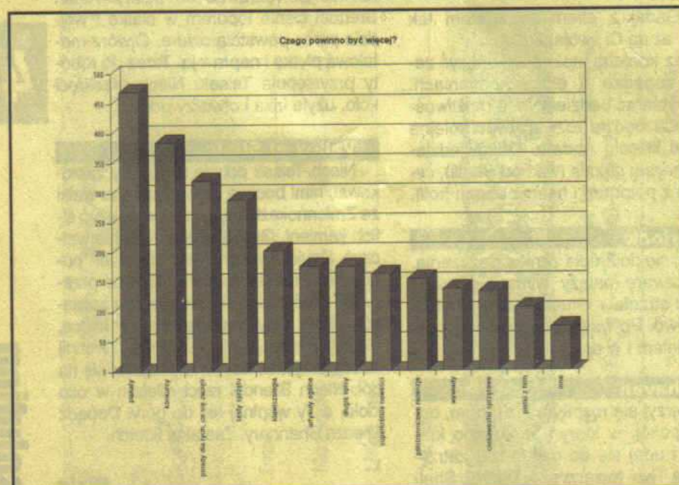
Co poprawić, co dodać?

Zacznijmy od tego, że z wad pozwoliliśmy wybrać tylko jedną, gdyż interesowało nas, co Wam dokucza NAJBARDZIEJ (niektórzy brali to za brak samokrytycyzmu). Z przyjemnością odkryliśmy, iż tym czymś jest zbyt mała liczba stron (u 45% respondentów). Tę przyganę odbieramy jako swoistą pochwałę. Druga pod względem liczebności kategoria, poziom szaty graficznej, już trafiła pod rozwagę Dobrochny (reszty Zepsołu też, bo wszyscy jesteśmy genialnymi grafikami na miarę Picassa, a może nawet Einsteina). Oczywiście będziemy zmieniać nie tylko to, co wskazaliście na pierwszych miejscach. Parę rzeczy przeszkadza nam bardziej niż Wam, ale Wasze zdanie liczy się przede wszystkim.

Prócz zwiększenia objętości pisma i poprawienia szaty graficznej bardzo doskwiera Wam brak plakatów (49,7%) i konkursów (40,7%).



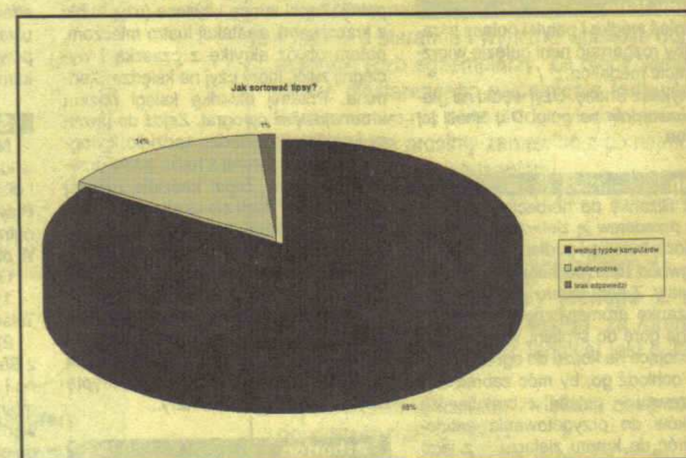




Z konkursami nie powinno być problemu. Postaramy się zmieścić jeden w każdym numerze. Z plakatami sprawa nie wygląda tak prosto, ale pracujemy nad tym.

Razem czy osobno

Przy okazji zamieściliśmy dwa pytania, które męczyły nas po nocach: czy drukować tipsy z podziałem na komputery czy tylko sortować alfabetycznie (to męczyło głównie Deana) i czy opisy przejścia zamieszczać razem z recenzją gry. Ponad 53,7% Czytelników opowiedziało się za nie zamieszczaniem solutiona w jednym artykule z recenzją. Ponieważ konkurencja nie śpi, postanowiliśmy być w zgodzie z Waszą wolą i prawami rynku i drukować rozwiązanie gry w tym samym numerze co recenzja, ale w innym miejscu. W ten sposób będziecie mogli przy okazji trenować silną wolę.



Jeśli chodzi o tipsy, to zostanie-my przy podziale na komputery, za którym głosowało 84,8% respondentów (w tym numerze Dean nie wiedząc o wynikach ankiety, atakowany przez zwolenników podziału alfabetycznego, skłonił się do ich sugestii i podzielił tipsy z grubsza alfabetycznie, ale od przyszłego numeru wracamy do podziału na komputery)!

Na koniec jeszcze raz chcielibyśmy podziękować za wypełnione ankiety i uwagi, które wraz z nimi nadeszły. Wszystkie skrupulatnie czytamy i jeśli nawet nie skorzystamy z nich w bieżącym roku, z pewnością staną się przedmiotem głosowania w następnej ankiecie.

REDAKCJA

Zgodnie z zapowiedzią wśród uczestników ankiety rozlosowaliśmy 10 rocznych prenumerat TS, których czas obowiązywania biegnie od numeru TS 3/96 do TS 2/97. Ich posiadaczami zostali:

1. WOJCIECH BOROWCZYK, ŁÓDŹ
2. TOMASZ CHOLEWIŃSKI , ŁÓDŹ
3. ADAM GASZKA, RYDUŁTOWY
4. ARTUR HOCKUBA, RZESZÓW
5. MAREK JANUSZEWSKI, WARSZAWA
6. PIOTR MATUS, GRÓDEK
7. MACIEJ NOWAK, CHORZÓW
8. MICHAŁ POL, PRZYSUCHA
9. MAGDALENA SZREMSKA, ŁOWICZ
10. KAMIL WDOWIAK, BYSTRZYCA KŁ.

Bezkarność gwarantowana 4

Przez z górą dwa miesiące napłynęło niemal 1000 wypełnionych ankiet, w których stwierdziliście, co o nas myślicie, za co nas lubicie, a za co najchętniej przestalibyście kupować. Sir Haszak przez jakże cenny tydzień swego życia był na odwyku i nie mógł zagrać ani chwili w strategię, bo pracowicie wstukiwał ankietę. Posumowania niektórych kategorii zachowaliśmy dla siebie starając się zmieścić tu jedynie te, które mają największy wpływ na wygląd i kształt pisma (tymi chyba jesteście najbardziej zainteresowani). A oto co przyszło do redakcji (lub raczej wstukało się Haszakowi).

Ile gotowi jesteście płacić?

Komputery

Metryczka

Najwięcej odpowiedzi dotarło do nas z województwa katowickiego (12,9%) i warszawskiego (11,2%). Najmniej naszych Czytelników mieszka w województwie konińskim (0,2%). Ponad połowa respondentów mieszka w dużych miastach (52%). W miastach średnich zamieszkuje 14% tych, którzy nadesłali odpowiedzi. Z małych miast pochodzi 22%, a ze wsi 12%.

Na ankietę najwięcej odpowiedziało 15-latków, którzy stanowią 18% wszystkich respondentów. Zresztą większość Czytelników, którzy zdecydowali się pomóc nam w ulepszaniu TS to ludzie w wieku 13-17 lat (73,1%).

Przytłaczająca większość z nich to mężczyźni (98,8%). Kobiety stanowią 0,8% Czytelników, a reszta to Ci, którzy najwyraźniej unikają jednoznacznego opowiedzenia się po którejś ze stron.

Sprzęt

Od ostatniej ankiety sporo się zmieniło. Wyraźnie straciły komputery 8-bitowe. Stało się tak dzięki żywszemu wejściu konsol i względnemu potanieniu komputerów 16-bitowych. W ostatniej ankiecie C64 był niemal równo z Amigą i PC. Konsole właściwie nie istniały. Po półtora roku 73,4% może się pochwalić posiadaniem maszynki 16-bitowej lub lepszej. Wśród nich zdecydowaną większość stanowią komputery PC, których używa 52,6% ogółu ankietowanych. Najwięcej wśród nich posiadaczy komputerów 486 (62%). Znacznie mniej jest 386 (21%) i Pentiumów (12%).

Wśród właścicieli Amigi, którzy stanowią 20,8% ogółu przeważają Czytelnicy z Amigą 500, 500+ Amigę.

Nowym zjawiskiem są konsole. Posiada je 28,6% Czytelników. Liczebnie zdominowane są one przez posiadaczy Pegasusa stanowiących 38% konsolowców. Dwa razy mniej jest posiadaczy Game Boya, choć ta konsola zazwyczaj stanowi dodatek do dużego komputera. Z ankiety wynika, że jeszcze nie nadszedł czas dużych konsol 16- i 32-bitowych. Znajdują się one w domach 30,7% Czytelników mających konsole.

Analizę rozszerzeń, jako mniej ważną z Waszego punktu widzenia, pominiemy informując dla porządku, że zdarzyło się kuriozum (Amiga z kartą graficzną Hercules) i zabytek klasy 0 (C128 z twardym dyskiem 20 MB!).

Najchętniej czytane rubryki

W jakie gry grywacie?

i 600 (77%). Resztę stanowią posiadacze A1200. Nie ma nikogo, kto pochwaliłby się A4000.

Wśród komputerów 8-bitowych nadal najlepiej trzyma się Commodore 64 (22,2% ogółu). Z górą dwukrotnie mniej jest Atari XL/XE. Commodorowcy są także wierniejsi swej maszynce. Tylko 26,7% z nich ma prócz C64 komputer co najmniej 16-bitowy (taki komputer ma 51,5% właścicieli 8-bitowego Atari). U wszystkich tych, którzy sprawili sobie nowe komputery, dominuje PC, choć z reguły właściciele C64 częściej niż atarowcy wybierają na swój pierwszy komputer 16-bitowy

Źródła oprogramowania

Najbardziej rozpowszechnionym dostawcą jest kolega. Korzysta z niego 84,3% respondentów. Jednak nie jest źle. Na legalnego dystrybutora wskazało 67,7% Czytelników. Jeśli już do niego trafią, zazwyczaj chcieliby zostawić od 20 do 50 zł (38,1%). Choć zdarzył się jeden właściciel małego Atari, który gotów był zapłacić za program ponad 110 zł.

Czy wierzycie w krasnoludki?

Dwa numery temu i po raz pierwszy w życiu udało mi się zetknąć z efektami pracy tak zwanych chochlików drukarskich. Stworzeń wyjątkowo złośliwych i przebiegłych zarazem. Do tej pory nikomu nie udało się przyłapać tych istot na gorącym uczynku. Również nikt, tak naprawdę, ich nawet nie widział. Chociaż, kiedy raz byłem w redakcji w stanie, „kiedy widzi się dwa razy więcej, choć żyje dwa razy krócej", to przysiągłbym, że coś wyskoczyło spomiędzy regałów i szybciutko przeleciało do dolnej półki szafki z jednym (z dwóch oryginalnie) skrzydeł drzwiczek (mówiąc po kopalnemu – tam, gdzie stawiamy butelki po piwie).

Innymi słowy, w 12 numerze z zeszłego roku komentarz do rubryki „Czytelnicy Nadesłali", który powinien znaleźć się wyłącznie tam, gdzie powinien się znaleźć, trafił gościnnie do T&K. W tamtym też numerze pojawiło się dużo tipsów na Amigę, które nie były podpisane. Informacja o ich pochodzeniu była w komentarzu, który właśnie nieoczekiwanie nie dotarł tam, gdzie powinien był dotrzeć. Wszystkie te tipsy dostałem od Voyagera, któremu bardzo dziękuję. Tak naprawdę, to był tylko mały fragment zbiorów, jakie otrzymałem, ale postaram się go zachować na specjalne okazje (może 50 numer...).

Najwyraźniej Poczta Polska też posiada własne duszki, co stało się powodem mojej ogromnej wesołości. W okresie około świąteczno – noworocznym dotarł do naszej redakcji najzwyczajniejszy w świecie list, już bym zaczynał go otwierać, aż tu nagle patrzę na adresata i oczom nie wierzę – „Secret Service". Odczytuję nazwę ulicy, kod, wszystko się zgadza, ale to nie jest adres naszej redakcji. Nawet „kot" pocztowy zaczyna się na 00. Najwyraźniej nasi Czytelnicy nieźle wytresowali pocztowców, którzy już na sam napis „Secret" reagują automagicznie, wkładając list do naszej przegródki.

Dean

PS. Na przyjęciu:
– Czy mogłaby pani dać mi przepis na to cudowne ciasto?
– Och tak, cieszę się, że panu smakowało.
– Zrobiłbym rewolucję w produkcji cegieł.

KOMPUTERY 16 - BITOWE

7TH GUEST, THE / PC / Maciej Garwol „KUBUS"
Aby przejść przez labirynt, idź: 9 razy prosto, w prawo, prosto, 3 razy w prawo, w lewo, w prawo, prosto, w lewo, w prawo.

AIRLINES / PC / Caminoix
Dane wszystkich samolotów są w pliku DATA\planedat.txt.

ALONE IN THE DARK 2 / PC / Maciej Garwol „KUBUS"
Jeżeli chcesz mieć 32 000 punktów energii, to wykonaj następujące czynności: weź z kuchni truciznę (Poison) i wino (Wine). Zmieszaj je i wypij. Podczas picia trzymaj Enter. Powtarzaj to 32 razy.

ANNIHILATOR / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Wciśnij spację, SHIFT i klawisze funkcyjne od F1 do F10 – przechodzisz dany etap.

APB / Amiga / Ninja
Jadąc, trzymaj wciśnięty lewy klawisz myszy. Wszyscy słysząc syrenę zjadą z drogi, a Ty będziesz mógł jechać bez kraks.

ARKANOID 2 / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Na screenie tytułowym napisz DALEY88 – nieśmiertelność.

ARMY MOVES / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Wpisz na screenie tytułowym TUESDAY 14 TH lub KARENBROADHURST – nieśmiertelność.

BANSHEE / Amiga / Michał Walasik
Podczas dema zamiast 1 wciśnij 2 przycisk myszy – niespodzianka.

BATMAN / Atari ST / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Na screenie tytułowym wpisz „MAJJ"... „J" trzymaj do póki nie pojawi się napis CHEAT MODE w górnym, lewym rogu. W czasie gry wduś F10, a zmienisz poziom + nieśmiertelność.

BLACK TIGER / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Kiedy komputer prosi o dysk nr 2, a Ty masz pod ręką czystą sformatowaną dyskietkę, to włóż ją, a zobaczysz to, czego inni nie widzą.

BLAKE STONE / PC / Wojciech Bauman
Uruchom grę poleceniem z parametrem.

CANNON FODDER / PC / Misstrzó
Alt + Ctrl + Enter – Next level.

CYCLEMANIA / PC / Marek Lis
Naciśnięcie podczas gry:
D - szybkościomierz w milach na godzinę / szybkościomierz w kilometrach na godzinę / bez szybkościomierza.
M - pokazuje mapę z zaznaczeniem Twojego położenia, jak również Twoich przeciwników.

DESTRUCTION DERBY / PC / Krzysztof Darowski
W High Score wpisz się jako IDAMAGEI.

DOMINATOR / Amiga / Ninja
Spauzuj grę i wpisz „IREM" – nieśmiertelność. Przyciskając „N" przeskakujesz poziomy.

DUNE II / Amiga / Miłosz Romańczyc
Jeżeli wiesz gdzie leży baza wroga, to puść na nią od frontu kilka słabszych jednostek, a główny atak przeprowadź od tyłu. Sukces gwarantowany.

DYNA BLASTER / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Wduś UKKZSIKG – startujesz od levelu 2.4.

ENCHANTED LAND / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Gdy pojawi się ekran tytułowy (z biegnącym krasnalem), napisz TCB RULES FOREVER. Teraz podczas gry możesz:
F2 – przejść do następnego etapu gry,
F3 – ustawić liczbę żyć,
F4 – zabić przeciwnika na końcu levelu.

FINAL BATTLE, THE / Atari ST / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Jeżeli wkurzają Cię teksty w czasie gry, to wduś oba przyciski myszy, podczas wyświetlania liczby pozostałych do rozegrania walk.

GHOULS & GHOSTS / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Rozpocznij grę wciskając FIRE, następnie jak najszybciej napisz STEPHEN BROADHURST – powinien pojawić się komunikat CHEAT MODE ON. Od tej chwili jesteś nietykalny.

GOBLINS / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Aby przejść jednoręcznego bandytę, wciśnij 5 i ENTER.

HADES NEBULA / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
W High Score wpisz się jako MONITOR (kropka na końcu).

IMPOSSAMOLE / Amiga / Ninja
W Hi-Score wpisz:
OOCHOUCH – chodzenie po wodzie,
JUGGLERS – ekstra czas,
COMMANDO – nielimitowana broń,
HEINZ – niespodzianka,
LUMBAJACK – niespodzianka.

ISHAR 2 / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
1. Zbierz czteroosobową drużynę, wejdź do gospody i zwerbuj nowego członka. Następnie wyjdź, zabierz mu pieniądze i zabij go. Można to powtarzać wielokrotnie.
2. Sposób na pomnażanie przedmiotów: Załóż jednemu ze swoich ludzi linę, weź jedną strzałę (z ekwipunku) i najedź nią na założoną linę (kursor powinien przybrać jej kształt) – już możesz ją pomnażać. Gdy to zrobisz, skieruj kursor na śmietnik. Teraz możesz wskazywać nim każdy przedmiot i go pomnażać!!! Gdy chcesz wyłączyć tę opcję, to naciśnij dwa razy lewym przyciskiem myszy na strzałach w ekwipunku.
Aby powielać zbroje, kliknij na strzały, przenieś je na pierś i kliknij ponownie. Zamiast kodu zabezpieczającego możesz wcisnąć XXXXXXXXXX.

KARATE KID II / Amiga / Ninja
W Hi-Score wpisz się jako „MYAGI". Teraz klawiszem „P" przeskakujesz poziomy.

KILOBLASTER / PC / Marek Lis
Naciśnięcie F3 powoduje spowolnienie gry. Wywołaj MAIN MANU i naciśnij W. Będziesz mógł wybrać dowolny level.

KLAX / Amiga / Ninja
Trzymając „SHIFT" i „SPACE" naciśnij klawisze od „1" do „4" – nieograniczona liczba wszystkiego.

LASER LIGHT / PC / Caminoix
Po nieudanej próbie nie naciskaj „Proceed", tylko „Quit", a potem „Play" – możesz i tak dostać 100 pkt.

LETHAL WEAPON / PC / Marek Lis
W trzeciej misji, po beczkach wyjdziesz na następną planszę. Teraz w prawo na pochylnię i skocz. Jesteś w drugiej misji. Przed wodą, gdzie chodzą dwaj faceci z nożami, spróbuj się dostać na samą górę po drabince i skocz w prawo. Możesz iść po niewidzialnej podłodze.

MAD DOG MCCREE II / PC / Misstrzó
Ctrl + Shift, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, joy góra + FIRE – końcówka.

MANCHESTER UNITED / Amiga / Bartosz Stodolniak
Rzuty karne wykonuje się nadzwyczaj łatwo. Wystarczy pochylić drążek w kierunku bramki i przytrzymać Fire.

MONTY PYTHON / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
W HIGH SCORE wpisz się jako SEMPRINI.

MORTAL KOMBAT 2 / Amiga / Piotrek Dymala (BATMAN)
Gdy przegrałeś walkę w turnieju i pokazała się marmurowa tablica machaj myszą na lewo i prawo – możesz zwiększyć kredyty 255.

MORTAL KOMBAT 3 / PC / Krzysztof Darowski
Uruchom grę z podanym parametrem:
MK3 0666: Możesz grać Smoke'm,
MK3 1995: Niewidzialni zawodnicy,
MK3 8000: Przyspieszenie,
MK3 9966: Lustrzane odbicie,
MK3 8888: Wielkie postacie,
MK3 1111: Małe postacie,
MK3 1000000: Możesz grać Motaro i Shao Kahnem!!!

OUT RUN / Atari ST / Patrick Walczyk „Mr. personality"
W czasie gry wpisz: „STARION". Teraz:
„S" – zmiana poziomu,
„T" – extra czas,
„Q" - info,
„B" – good mode.

POLICE QUEST / Atari ST / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Wduś „ALTERNATE" i „D" – włączy się tryb „SIERRA". Teraz wpisz „tp" – możesz dostać się do dowolnego pomieszczenia. Możesz też spróbować wpisać „get all" i numer rzeczy, którą chcesz dostać gratis.

PREHISTORIC 2 / PC / Caminoix
Skacz po zwierzaczkach. Odbicie się 2 razy powoduje podwojenie ilości punktów za niego. 3 razy, to potrojenie, itd. Maksymalnie 8 razy.

RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE / PC / OSTRY
1. W magazynie z czterema skrzyniami zbadaj (normal) beczki. Na lewo od wejścia – energia, magia, kasa. Po wyjściu wejdź i powtórz czynność – możesz tak w nieskończoność.
2. Nie biegnij obok śpiącego strażnika.
3. Do strażnika z motorem podejdź przez zagajnik z dołu. Jak wrócisz, biegnij zygzakiem przed siebie, bo będzie na Ciebie czekać.

SALOMON'S KEY / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Gdy zostanie wyświetlnoy komunikat PRESS ANY KEY TO LOAD, wciśnij HELP.

SETTLERS, THE / Amiga / Tomasz „Secret" Krawczyk
Żołnierzy można przekupić robiąc tzw. przejście graniczne. Dostają się wówczas do Twojego zamku i walczą z Twoim przeciwnikiem. Uwaga! To samo działa w odwrotną stronę.

SHADOW DANCER / Amiga / Bobek
Wpisz „Give me infinites" przy włączonej pauzie.

SHADOW FIGHTER / Amiga / Piotrek Dymala (BATMAN)
Wystukaj pięc razy dużymi literami INPTYKK – nowa postać.

SHADOW OF THE BEAST / Atari ST / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Wduś „F5", „RETURN" i znów „F5" – ekstra życia.

SHADOW OF THE BEAST 2 / Atari ST / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Wduś lewy „SHIFT", „ENTER" i „0" z klawiatury numerycznej. Teraz „F5" dodaje 30 jednostek amunicji.

SHADOW OF THE BEAST 2 / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Idź w prawo do pierwszego napotkanego człowieka i napisz TEN POINTS – nieśmiertelność.

SIM CITY 2000 / PC / Sir Tomciu
Jeżeli chcesz mieć 200 tys. dolarów, wpisz PORNTIPSGUZZARDA.

SIM FARM / PC / VICO
Naciśnij klawisz od 1 do 5 i potem znowu 1 – będziesz miał 500 000 $.
STAR GOOSE / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Gdy jesteś w niezbyt przyjemnej sytuacji, naciskaj klawisze F1 – F10.

STORM BALL / Amiga / Ninja
Wpisz: „LET ME WIN" - zgadnij co się stanie.

STREET FIGHTER / Amiga / Tomasz „Secret" Krawczyk
Podczas walki wciśnij pauzę i napisz 7KIDS. Teraz w opcji na dwóch graczy możesz wybrać takich samych zawodników.

STRIKE COMMANDER / PC / OSTRY
1. W misji z elektrownią atomową (Alaska) zniszcz szybko dwa słupy, w elektrownię puść dwa, trzy MAVERICKI, ale nie przelatuj nad nią bo F-16 wybuchnie. Uciekaj z dopalaczami + TAB (przyspieszacz czasu), dopóki nie zacznie działać autopilot. Wróć do bazy, nie marnuj czasu na SAM-y, bo przylecą samoloty.
2. Misje realizuj w kolejności: EGIPT, AMERYKA PD, ALASKA.
3. Nigdy się nie katapultuj – dywizjon traci 250 mln $.

SUBSTATION / Atari ST / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Jeżeli masz dysk z EXTRA MISSION, to na menu gry („details", new game itp.) podczas wybierania „NEW GAME" przyduś lewy „SHIFT" i „RETURN". Włóż dysk #2, potem dysk z extra misją (po raporcie o misji).

TARGHAN / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Na początku gry zamiast klawisza ENTER wciśnij klawisz L - znajdziesz się w drugim etapie gry.

TECHNOCOP / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Podczas jazdy samochodem napisz CHEATMOD. Uaktywni się specjalny tryb:
1. – zapis,
2. – odczyt zapisanej gry,
3. – gra bez zmian.

TORVAK THE WARRIOR / Atari ST / Patrick Walczyk „Mr. personality"
W High Score wpisz „CHEAT" (przedtem wstukaj max kropek „.").
W czasie gry przytrzymaj FIRE i klawiszami 1-5 wybierz poziom.

TURRICAN / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
W HIGH SCORE możesz wpisać się jako ANTIDOTE lub ANTIDOTE i masz 99 żyć.

UNTOUCHABLES, THE / Amiga / Ninja
Podczas gry wpisz: „SOUTHAMPTONGAZETTE" – teraz przeskakujesz levela za pomocą klawisza „F10".

WARCRAFT / PC / Miłosz Romańczyc
Gdy Twój Warlock ma mało mana, ale stać go na rzucenie „Rain of fire", to każ mu to zrobić. Tuż przed rzuceniem czaru energia mana wzrośnie na chwilę do pełna. Wtedy szybko „stop" i masz mana na maxa.

WAR ZONE / Atari ST / PIOTREK (monSTer)
Na screenie tytułowym naciśnij jednocześnie F1 + F2 + F3 – masz nieśmiertelność.

WING COMMANDER / Amiga / Miłosz Romańczyc
Włącz dopalacze i leć z największą prędkością przez pewien czas, a potem nagle wyłącz silniki i zrób nawrót o 180 stopni.

WINGS OF FURY / Amiga / Bobek
Wpisz podczas gry „Colin of colins". Teraz próbuj naciskać: P, M, C, F, G.

KOMPUTERY 8 - BITOWE

ARNIE / Commodore / Michał Walasik
Aby zdobyć życie, należy na początku gry zabić 100 żołnierzy (będą cały czas wychodzić).

BRONX MEDAL / Commodore / SID
Podczas dowolnej konkurencji naciśnij RUN/STOP. Nie musisz machać joy'em.

BUBBLE BOBBLE / Commodore / Blue Fox
Zbieraj litery w bąbelkach, jeśli uzbierasz EXTEND dostajesz życie i przechodzisz do następnej gry. W niektórych planszach pojawia się parasolka, postaraj się jej dotknąć, a przeniesiesz się kilka plansz dalej.

COVER GIRL / Commodore / SID
Jako imię gracza wpisz MACHO – wygrasz za każdym razem.

DRIP / Commodore / SID
Jako hasło wpisz REWARD. W nagrodę otrzymujesz UNLIMITED TIME.

FIGHT NIGHT / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
ESC – spowalnia grę.

FIST FIGHTER / Commodore / Sub Zero
Gdy walczysz z komputerem, wybierz Mervicka i zastosuj taktykę: Najpierw cios psychiczny (fire + dół), gdy przeciwnik się podniesie poczekaj aż podejdzie i walnij go ze wślizgu (dół) i jak odskoczy załatw go ciosami psychicznymi.

FRED / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
Wpisz „MISIU" - teraz wszyskie liczby od 1 do 9 odpowiadają kolejnym levelom gry.

GARFIELD / Commodore / Wiesiu
Żeby dostać się do City Pond, należy sprzedać łopatkę, iść do drugiego sklepu i kupić nasiona. Następnie udać się do parku, zostawić nasiona i chwycić za nogi lecącego ptaka.

GIANA SISTERS / Commodore / Michał Walasik
W 3 planszy, gdy podskoczysz pod ostatnim kafelkiem (między 1 a 2 przepaścią) przechodzisz do 6 planszy.

GHOST CHASER / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
Wpisz:
FANDA – dziewiąta komnata,
FRANK - chwilowa nieśmiertelność.

HANS KLOSS / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
Wpisanie hasła „HEAVY METAL" na stronie tytułowej daje nieśmiertelność.

INTERNATIONAL KARATE / Commodore / Wiesiu
Gdy czerwony karateka da nogę do góry, to użyj równocześnie f-re i dół. Czerwony skacze z bólu jaj i wstydzi się, że mu spad gacie. Jeśli to się nie uda to daj swoim joy'em w dół – leży i o rzymujesz 1000 pkt.

LEADER BOARD / Atari / Kilimandżaro
Naciśnij fire trzymając jednocześnie joy'a w lewo. Piłeczka skrę ci w tym kierunku.

LEADER BOARD GOLF 3 / Commodore / A. Biczysko
Kiedy jesteś już blisko dołka, przytrzymaj na klawiaturze: „HI POWER" i Fire. Wtedy będziesz mógł zwiększyć moc uderzenia (im dłużej trzymasz Fire tym większa moc).

MISJA / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
Aby uzyskać nieśmiertelność, wpisz – „J.PELC".

MYTH / Commodore / Skorpion z Kłaja
1. W wersji kasetowej w pierwszym levelu po stracie życia gra zawiesza się. Aby tego uniknąć, musisz podczas śmierci bohatera trzymać FIRE oraz naciskać cały czas RESTORE. I tak za każdym razem, gdy stracisz życie.
2. Joy w lewo + klawisz X - zmiana przedmiotu. Spacja – uaktywnienie przedmiotu.

ONE ON ONE / Atari / Kilimandżaro
Jeżeli komputer prowadzi, naciśnij START. Wejdziesz do menu. Teraz zamień graczy (jeśli grałeś Larrym Birdem, zamień gracza na Dr.J). To co rzucił komputer, jest teraz Twoje.

PRZEMYTNIK / Atari / Kilimandżaro
Gdy masz pustą ładownię i złapią Cię gwiezdni gliniarze, poddaj się.

RODERIC / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
Aby rozwalić mur należy: odnaleźć detonator i trotyl. Mając te rzeczy podejść pod mur i użyć: detonatora.

SPIKY HAROLD / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
Powciskaj kilka razy SHIFT i L - możesz spokojnie przechodzić przez swoich wrogów.

STAR CONTROL / Commodore / Bartosz Stodolniak
Fire i tył podczas walki – nowa broń.

STRIP POKER / Commodore / Bartosz Stodolniak
F1 = zniekształcenie obrazka

TOP SECRET / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
W High-Score na pierwszym miejscu wpisz się jako „JORDAN" – masz nieśmiertelność.

TRENER / Commodore / Sub Zero
Jeżeli chcesz mieć wielu kibiców, graj bardzo ofensywnie.

UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
CTRL-E - regeneracja energii.

UNQUENCHABLE DESIRE / Commodore / Skorpion z Kłaja
Podczas gry wpisz najmniejszym palcem prawej nogi, z zamkniętymi oczami: TRATARATATATARATATATARATATATRATATA.
Teraz możesz wpisać:
DWASAMCENAKLAMCE – nieskończona liczba wrogów.
POSZŁAKURADOKURYIKUPIŁAPIÓRA – możesz świecić oczami.
IDZIEOLADOPRZEDSZKOLAAPODPACHĄMAJABOLA – 3,5 promila alkoholu.
RICHMAN – 1$ i 30 popielniczek.

UPIÓR / Atari / Arkadiusz <<ARASEK> Matłosz
START + SELECT + OPTION – nieśmiertelność.

WŁADCA / Commodore / Bartosz Stodolniak
Wyłom w murze powinieneś zaczynać od góry i odpowiednio zmieniając nachylenie ramienia katapulty, rozbić go.

WŁADCA / Commodore / Michał Walasik
Gdy zaatakowałeś wrogich żołnierzy, ustaw swoich na obronę. Sprawdza się w 70%. Jeżeli będziesz przegrywał ustaw odwrót.

KONSOLE

ARIEL THE LITTLE MERMAID / Game Gear / Krzysztof Janusz
Podczas gry wciśnij pauzę i naciśnij 2 mapa terenu.

BATTLE TOADS AND DOUBLE DRAGON – THE ULTIMATE TEAM / Pegasus / Łukasz Czulno
Kiedy walczysz z Shadow Bossem, zostaw jedną lampę, aby chwycić się jej kiedy robi „jeża".

CAPITAN AMERICA AND AVENGERS / Pegasus / Łukasz Czulno
Kiedy rozpoczniesz grę, graj w kółko na pierwszym levelu (zbieraj moc). Po 14 razie będziesz miał max doświadczenia.

CHIP & DALE / Pegasus / SOŁTYS
Aby pokonać pierwszą bazę (robota rzucającego piorunami), należy wziąć kulkę i stojąc dokładnie pod nią na środku naciskać „górę" i turbo B.

COOL SPOT / Sega Megadrive / Krzysztof Janusz
Poprawka z nr 39/7: Wciśnij pauzę i następnie naciskaj: A, B, C

Tipsy

B, A, C, A, B, C, B, A, C.

CROSS FIRE / Pegasus / Łukasz Czułno
Select + A - podnosi energię.

DUCK TALES / Pegasus / Paweł Chmielewski
Aby zdobyć dodatkowe życie, należy złapać czaszkę. W pierwszej planszy ukryta jest w podziemiach, a w drugiej w skrzynce nad mumią. Należy w nią kopnąć skorupą.
[Nie napisałeś swojego adresu – nie mamy jak wysłać darmowego TS – Dean]

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY / Pegasus / Rafał Karolak
Jeśli chcesz zdobyć butlę z tlenem, to możesz to zrobić w dwojaki sposób:
1. Idź za statek, gdzie pirat wrzuci Cię do wody i potem dostań się na górę po bańkach.
2. Weź płetwy od Denzila i pójdź nad brzeg morza koło butli. Po czym skocz do wody i dopłyń do butli, trzymając turbo A pod powierzchnią wody.
Gdzie co można znaleźć:
Ekwipunek drewna – w Zamku Keldor w mieście.
Topór – na cmentarzu.
Talerze (cymbals) – pod mostem w wodzie obok wulkanu.
Moneta – obok wraku statku wystaje bąbel (musisz ją rozwalić kilofem).
Ziarno fasoli – u sprzedawcy, ale w zamian musisz mu dać krowę lub monetę.
Kwiatek – u smoka w podziemiach.
Dynamit – na statku.
Pręt – nad wrakiem statku w wodzie jest wyspa – na jej środku jest pręt.
Koło – na statku w żaglach.
Słoma – u Granda Dizziego na półce.
Zapałka – w kopalni.
Ciężarek – gdy pojedziesz windą Dylana na górę, to potem idź cały czas w prawo, gdzie zaraz spadniesz na ukrytą platformę.

FINAL FIGHT / Pegasus / Łukasz Czułno
Końcowego przeciwnika uda Ci się uderzyć, kiedy się śmieje. Grając osiłkiem, kiedy złapiesz przeciwnika, podskocz z nim, a w powietrzu naciśnij B - facet spada na głowę i traci pół energii.

JOE & MAC / Pegasus / Rambo?!
1. Przytrzymaj B, a gdy jaskiniowiec zacznie migać – puść.
2. Góra + A - wysoki skok.

JOGGING MARIO BROS / Nintendo / Damian Wolański
Aby przejść ostatnią planszę 8-4, trzeba wejść najpierw do trzeciego komina, potem do piątego, a na końcu do czwartego. Inaczej będziemy chodzić w kółko, aż do końca czasu.

KICK MASTER / Nintendo / Piotr Kossut
Start + góra – odnowa energii i nieograniczona liczba żyć.

MICKEY MOUSE / Pegasus / PIXI
Turbo A+ Turbo B + Start + Select + któraś ze strzałek – zmiana leveli.

MICRO MACHINES / Pegasus / Paweł Chmielewski
Gdy będziesz jechał czołgiem, jedź tyłem. Równocześnie będziesz mógł strzelać w jadących za Tobą.

POPEYE / Pegasus / Paweł Chmielewski
Jeśli chcesz mieć bonus, uderz w kulę u góry wtedy, gdy Twój przeciwnik będzie dokładnie pod wiaderkiem.

RED PIG / Pegasus / Rambo?!
W każdym levelu jest bonus na przykład:
W 1 rundzie leć górą i cały czas strzelaj – bonus.
W 4 rundzie tam, gdzie potworki zrzucają metalowe płyty, gdy dolecisz do samej góry, obróć się, zbierz 4 pudełka i strzel – bonus.

ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES / Pegasus / Rambo!?
1. Aby wejść do zamku, którego pilnuje strażnik, należy założyć medalion, który otrzymałeś od Duncana.
2. Aby zabić kościotrupa w zamku Nottingham, musisz użyć miecza, który dała Ci Marion w kościele.

SIMPSONS, BART VS THE SPACE MUTANTS, THE / Pegasus / Krzysztof Janusz
Gdy w pierwszej planszy kupisz gwizdek, zagwiżdż po prawej stronie ostatniego budynku, dostaniesz trochę kasy.

SPIDER MAN / Pegasus / Paweł Chmielewski
W drugim etapie trzeciej planszy znajdziesz okulary potrzebne do widzenia w ciemności. Idź ciągle w lewo, aż do końca. Będą na najwyższej półce.

SUPER CONTRA 2 / Nintendo / Piotr Kossut
A + B + start – super menu.

TEENAGE MUTANT NINJA 3: MANHATAN PROJECT / Pegasus / Łukasz Czułno
Szczura najłatwiej pokonać Leonardem – wystarczy zapędzić go w róg ekrany robić tajny cios (A + B). Za każdym razem kiedy go uderzysz odda Ci, ale nic Ci nie zrobi, jeżeli od razu wykonasz następnu cios. I tak w kółko. W finałowej walce ze Shredderem, nie odchodź za bardzo od niego, bo rzuci mutagenem i zamienisz się w małego żółwia. Kiedy zaczyna się teleportować (robi się biały) należy go szybko uderzać.

TINY TOON ADVENTURES / Pegasus / PIXI
W ostatniej planszy najlepiej wziąć diabła tasmańskiego.

TREASURE MASTER / Pegasus / PIXI
Poprawka do nr 10/95. Bombę należy zanieść nad zbiornik z wodą. Kiedy bomba wybuchnie, należy wziąć przekaźnik. Trzeba go użyć przy magnesie, który wyciągnie łódź podwodną.

TURTLES TOUNAMENT FIGHTERS / Nintendo / Damian Wolański
Jeżeli chcesz zobaczyć listę nazwisk autorów tej gry, powinieneś przejść opcję „Story" przełączając wcześniej w „Option" trudność gry na „Hard".

UNTOUCHABLES / Pegasus / Łukasz Czułno
Aby przejść 3 poziom, nie można stracić żadnego nietykalnego. Kiedy masz mało energii – SELECT – zmiana bohatera (nowa energia).

WRECKING CREW / Pegasus / Paweł Chmielewski
Jeżeli chcesz pozbyć się gościa łażącego za Tobą, możesz otworzyć mu drzwi uderzając w nie młotkiem. Możesz też spuścić mu na głowę beczkę burząc podstawę, na której jest oparta.

& kody

ADVENTURES OF ROBIN HOOD
Amiga
Diablo
1. 371
2. 372
3. 373
4. 441
5. 213
6. 214
7. 650
8. 103
9. 166
10. 167
11. 666
12. 828

ALIEN BREED 3D
Amiga
TheeND/Fire
Liczy się tylko 8 pierwszych liter, pozostałe (też 8) odpowiadają za ilość energii, amunicji, itp.
2. IMOFFNEJLLLLLLLL
3. OKGGEDELLLLLLLLL
4. AHPMBPHOLLLLLLLL
5. NBNAIFGLLLLLLLLL
6. POPKMIHOLLLLLLLL
7. IAFMNDHOLLLLLLLL
8. PPKKJLOLLLLLLLLL

BRAT
Atari ST
PIOTREK (monSTer)
1. BISHIGO
2. MIHEMOTO
3. SASUTOZO
4. SUMATZEE
5. NOKIAGOT
6. ITSANONO
7. NOZIMATO
8. NOZITOMO
9. NOZITEMO
10. ZUMAHOTO
11. CHANASTU
12. NAGAITSU

BUBBA'N'STIX
Amiga
Paweł Plewka
2. T7TJZT8P2K
3. 65CGBR!X55
4. II47PU5J82
5. X7XJ3T7N30
Każdy z tych kodów daje 9 żyć.

BUBLE AND SQUEAK
SEGA MEGADRIVE II
Paweł Kwieciński
a. RQCRQBPT
b. NHHDHHBH
c. QDFLLMMP
d. NNBNNDYY
e. MNLLMNNL
f. WTSFFHGH
g. PPGDMPFP
h. SDFSDFPH

COMPLEX
Commodore
SID
3. YQXV
7. JEHF
11. BXYD
15. TSNO
19. ADIS
23. MREP
27. EIML

ELIMINATOR
Amiga
Pikuś (P.M.)
Naciśnij Help podczas wyświetlania obrazka tytułowego i wpisz odpowiedni kod, aby przejść do jednego z kolejnych poziomów.
2. AMEOBA
3. BLOOOP
4. CHEEKI
5. DOINOK
6. ENIGMA
7. FLIPME
8. GEEGEE
9. HANDEL
10. ICICLE
11. JAMMIN
12. KIKONG
13. LAPDOG
14. MIKADO

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE
PC
Maciej Garwol „KUBUS"
90. PARAMEDIC
100. DOVETAIL
110. PUPSE
120. SPIDER
130. ASIDE
140. MACARONI
150. ACID
159. PASSWORD

G.J. JOE
Nintendo
Przemysław Ratajczak
2. DZ339N8X1
3. 3ZD39N5XF
4. 5SN80XG24
5. NZ33S55X5
6. X393ZXXG6
7. ZND39N5XF

GREAT CIRCUS MYSTERY MICKEY I MINNIE
SEGA MEGADRIVE II
Paweł Kwieciński
a. HAUNTED CIRCUS
MIKI / MINI / GOOFY / DONALD
b. JUNGLE
PLUTO / DONALD / MIKI / GOOFY
c. HAUNTED HOUSE
GOOFY / DONALD / MIKI / MINI
d. CAVES
DONALD / GOOFY / PLUTO / MIKI
e. FROZEN PLAINS
MINI / MIKI / DONALD / GOOFY
f. BARONS CASTLE
MIKI / GOOFY / DONALD / MINI

LAST NINJA 3
Atari ST
PIOTREK (monSTer)
1. SUSS
2. IMED
3. URTI
4. BASD
5. NUDS
6. REOO

ONE STEP BEYOND
PC
Maciej Garwol „KUBUS"
5. 20169
10. 16720
15. 07481
20. 33475
25. 48026
30. 37473
35. 01477
40. 53720
45. 02573
50. 16487
55. 52858
60. 08101
65. 10987
70. 62432
75. 42289
80. 03323
85. 13306
90. 18617
95. 21485
100. 58344

PIPELINE
Amiga
Pikuś (P.M.)
FOLD
EYES
EGGS
TEAR
PEAS
DUCT
PODS

PIPEMANIA
Amiga
Pikuś (P.M.)
GRIP
TICK
DUCK
OOZE
BLOB
BALL
WILD

POWER DRIVE
PC
Maciej Gawrol „KUBUS"
2. T1V2;6CF83KV39SQ;
3. T4V9KTOLQLQD=Q7;F
4. TVV2KLHSCJXHJL-XV
5. 9JV2K9DP4072;S5LG
6. 9VV9KQ;JRO5Q5J5;Q
7. ZV9;Y3JS85Q59YYY
8. 6V9KJGS0Z-J7T7XZ
9. N3V9H3G8VD0BN1Y-F

PREDATOR 2
Master System
Andrzej Tyczyński
2. SPOCGURD
3. ROTADERP
4. SEGATSOH
5. NAGIRRAH
6. LAICIFFO

PRINCE OF PERSIA
Game Gear
Andrzej Tyczyński
2. EIKGOP
4. LMJMIK
6. IFGIDO
8. KELIDU
10. LCJHCP
12. QDGJDV

RAIDER
Amiga
Pikuś (P.M.)
SHOT
DYKE
HIGH
LINK
PEAR
KILN
BAND

STARQUAKE
Atari ST
PIOTREK (monSTer)
Kody do teleportacji:
TABET
HINDI
KWANT
ROKEA
SOLUM
CWORE
KALED
DAVRO
BORNO
TSOIN
FLIED
NICHA
LUANG
CHING
SOCHI

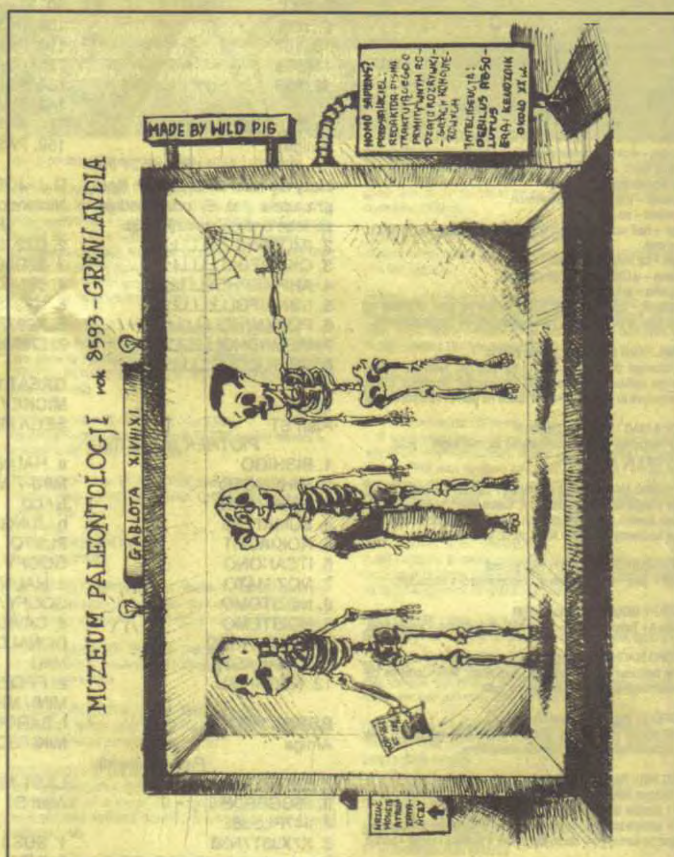
STONE AGE
Atari ST
PIOTREK (monSTer)
2. BOVIDO
3. SIDULA
4. BIFIST
5. LOVUHO
6. BADEBA
7. LUFIDO
8. HAVULU
9. LODISE
10. HIFUHI
11. DIVOBI
12. HEDIDA
13. DEFALI
14. HUVESU
15. DADOHA
16. SOFOBO
17. DIVODE
18. SIDABI
19. BEFEDO
20. SAVOLI
21. BUDUSU
22. LIFOHU
23. BOVIBE
24. LIDADA
25. BIFALO
26. LEVUSA
27. HADOHI
28. LUFIBO
29. HIVADA
30. DODALO
31. HIFUSE
32. DIVEHE
33. SEDIBI
34. DUFUDI
35. SUVIBU
36. DIDUDI
37. SOFELU
38. DIVISA
39. SEDUHO
40. BEFIBE
41. LUVUDI
42. BUDOLO
43. LIVISA
44. HAVAHU
45. LIDEBU
46. HEFODE
47. DEVOLI
48. HUDISO
49. DUFAHA
50. HIVEBI
51. DADODU
52. SIFUBA
53. DEVODO
54. SEDILE
55. BUFASE
56. SUVAHI
57. BIDUBI
58. LAFODU
59. BIVILI
60. LEDASU
61. BOFAHA
62. LUVUBO
63. HUDEDE
64. LIFILI
65. HAVUSO
66. DODIHA
67. HETUBU
68. DODERU
69. SUHIBE
70. DUTUDI
71. SIRILO
72. DAHUSA
73. SOTOHI
74. BERIBU
75. SOHADA
76. BUTELO
77. LUROSE
78. BIHOHI
79. LATIBI
80. HORADI
81. LEHALU
82. HOTOSU
83. DARUHU
84. HUHOBA
85. DITIDO
86. HARABA
87. DOHADI
88. SATULO
89. DOROSA
90. SAHIHO
91. BUTABU
92. SIRADE
93. BIHULI
94. LOTESI
95. BARIHA
96. LOHUBI
97. BATIDU
98. LURULA
99. HIHESO
100. LITIHE

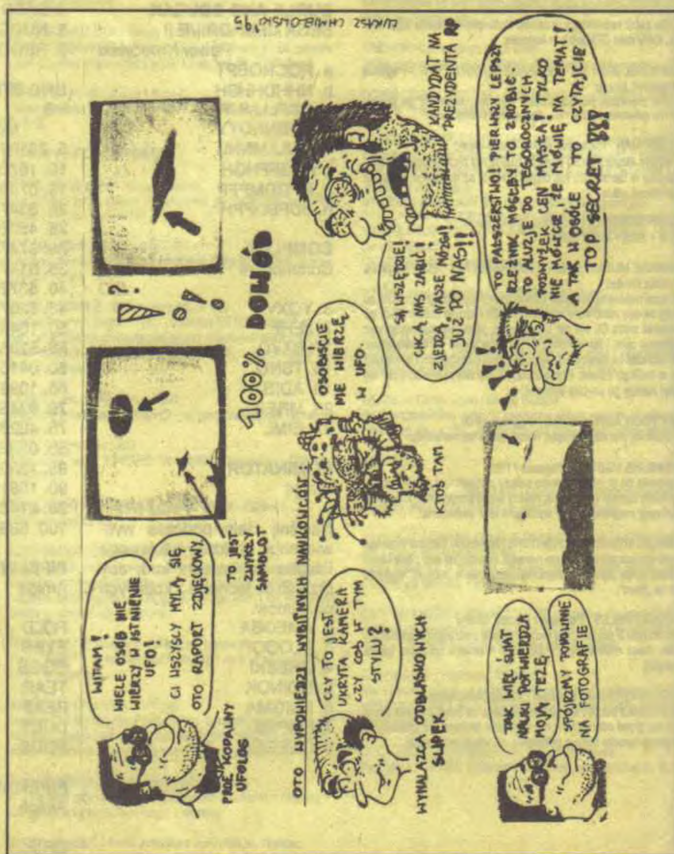
SUPER FROG
Amiga
Paweł Plewka
1-1 000000
1-2 234644
1-3 447464
1-4 747822
2-1 392822
2-2 446364
2-3 984448
2-4 477444
3-1 343522
3-2 882311
3-3 992334
3-4 091332
4-1 467464
4-2 818234
4-3 182394
4-4 298383
5-1 452234
5-2 984841
5-3 383772
5-4 093152
6-1 387211
6-2 981122
6-3 017632
6-4 398112
7-x 837122
7-1 387211

TRUE LIES
SEGA MEGADRIVE II
Paweł Kwieciński
a. STKHGTB
b. TSNJMQC
c. SWFKNRD
d. DWFFJBJ
e. NBGFYWJ

dyskrawidzy

miast i wsi (czy costam)łonczmy sie





Pionowy układ żeczywiście zmniejsz trohe czytelnosć, ale Pan Emil pżyznał nam tym razemmiejsce zupełnie niepasujące do naszych zapasów. postanowilismy je jednak wykożystać rzeby się Pan Emil na nas nie obrazil i nastepnym razem terz cos pżyznał.

Thrust Master

Są różne joysticki. Najtaniej można zostać posiadaczem szumnie reklamowanych jako „najlepsze na świecie" urządzeń wytrzymujących pół godziny „Mortal Kombata". Za nieco większe pieniądze można kupić całkiem znośne joye wytrzymujące nawet kilka miesięcy, ale niezbyt nadające się do rzeczy precyzyjnych. Za duże wreszcie pieniądze można kupić joysticki, które są i trwałe i dokładne. A jak ktoś już ma zupełnego hopla, może sobie kupić taki sprzęt jak opisywany dzisiaj.

Zacząłem od tych dywagacji cenowo-jakościowych nie bez kozery, bowiem produkty firmy ThrustMaster należą do swoistej arystokracji wśród joysticków. Składają się na to co najmniej trzy sprawy. Po pierwsze, są to joye mocno specjalizowane, nadające się właściwie wyłącznie do symulatorów (głównie lotniczych, ale nie tylko). Po drugie, są to joye drogie jak nieszczęście – najkosztowniejszy z nich jest wart w Polsce około 6 milionów i bynajmniej nie jest to sufitowa cena polskiego dystrybutora. Po trzecie wreszcie, są to joye wzorowane na oryginalnych rozwiązaniach zaaprobowanych przez amerykańskie siły powietrzne do ich samolotów (w związku z czym niektóre z nich zostały wyprodukowane w ograniczonych liczbowo seriach, bowiem takie były wymagania licencjodawcy; nawet jeśli to nieprawda, jest to zręczny chwyt reklamowy).

Właściwie mógłbym wymienić jeszcze jeden powód, dla którego nie można tych joysticków mieszać ze wszystkimi innymi. Otóż jako specjalizowane i dopasowane specjalnie do symulatorów, mają one raczej rzadko spotykaną możliwość zastąpienia części klawiatury (podobne rozwiązanie zastosowano w testowanym przez nas kiedyś Gravisowym Phoenixie). No dobrze, starczy tego dobrego. Po tych wszystkich ochach i achach nadszedł czas na zabranie się za sam test.

Zestaw, z którym miałem do czynienia, składał się z dwóch części. Pierwszą był „zwykły" joystik Mark II Flighty Control System, drugą – Mark II Weapons Control System. To drugie urządzenie udaje manetkę gazu (dźwignię ciągu) w samolocie i pozwala na pełne wykorzystanie możliwości konfigurowania zestawu. Całość podłącza się do portu joysticka i między klawiaturę a komputer. Klawiaturze joystik nie przeszkadza, przynajmniej dopóki nie rusza się go w trakcie innych niż gra zajęć. Przy podłączaniu pojawia się pewien problem – musimy dysponować portem pozwalającym na podłączenie dwóch joysticków. Taką możliwość posiadają wszystkie rozwiązania typu Game Card, większość kart dźwiękowych i znaczna część kart Multi I/O, niestety nie wszystkie. Bynajmniej nie chodzi tu o dwa gniazda joysticka – w zupełności wystarczy jedno, jednak z odpowiednio podłączonymi wyprowadzeniami. Teraz trzeba zainstalować oprogramowanie z załączonej dyskietki – i zacząć się bawić. Reguły są proste. Każdy symulator powinien dysponować własnym plikiem konfiguracyjnym, opisującym przypisanie klawiszy klawiatury (używanych w czasie lotu – np. wyrzucenie flary, zmiana zasięgu radaru, wybór typu uzbrojenia) klawiszom na joysticku (.... sztuk) i manetce (.... sztuk). Na dyskietce takich plików konfiguracyjnych znajduje się kilkadziesiąt, następne (bądź odniesienia do nich) można znaleźć pod adresem http://www.thrustmaster.com, a jeśli ani tu, ani tu czegoś nie ma – trzeba zakasać rękawy i skorzystać z zainstalowanego oprogramowania w celu stworzenia odpowiedniego pliku samemu. Ostatnio wcale nierzadkie jest dostarczanie odpowiednich plików przez producenta gry, tak na przykład było z „EF2000". Następnie korzystając z pliku konfiguracyjnego i odpowiedniego programu programuje się WCS2 – i można lecieć.

Zaletą takiego – dość skomplikowanego w pierwszej chwili – rozwiązania, jest to, że łatwo można każdy symulator dopasować do swoich przyzwyczajeń. Jeżeli flary mamy zwyczajowo pod kciukiem lewej ręki, możemy je tam mieć zawsze – niezależnie od tego, czym lecimy. To samo dotyczy większości operacji wykonywanych we wszystkich możliwych samolotach.

Latałem – korzystając z zestawu – kilkoma różnymi samolotami i śmigłowcem, poczynając od nieśmiertelnego „Retaliatora", przez „Harrier Jump Jeta", po „Apache'a" i „EuroFightera 2000". Acha, jeszcze mi się po drodze zaplątały „US Navy Fighters". Pomijając dość skomplikowany system konfigurowania, w dodatku odmawiający z jakichś sobie tylko znanych powodów współpracy z moją myszą, wszystko działało dokładnie tak, jak powinno – do tego stopnia, że w przypływie dobrego humoru podpiąłem sobie pod różne klawisze joya różne polecenia typu dir, cls i sterowałem komputerem nie dotykając klawiatury. Zabawa była przednia.

Podsumowując: wrażenia – bardzo dobre. Nie piszę, że rewelacyjne, bo jestem raczej klawiszowcem i nie czuję się za dobrze korzystając z joya, jednak po raz drugi w ciągu ostatnich kilku lat trafiłem na coś, co pozwoliło mi na uzyskanie mniej więcej takiej skuteczności w powietrzu jak podczas korzystania z klawiatury. Napiszę nawet więcej – gdybym szukał joysticka do symulatorów i miał trochę więcej pieniędzy niż po przesiadce na Pentium – nie wahałbym się ani chwili. No może trochę, bo w ofercie ThrustMastera znajduje się jeszcze lepszy zestaw z pedałami i innymi bajerami, fakt że droższy o następne kilka milionów.

Borek

Sprzęt do testów dostarczyła firma Digital Multimedia Group.





SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

CD-ROM

IBM PC , AMIGA CD32
AMIGA CDTV , A570

WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera,który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkowstwo w klubie jest bezpłatne.

Wszystkie zakupy w SC są sumowane.
Po przekroczeniu pierwszego progu, klubowicz otrzymuje kartę członkowską.
Są trzy rodzaje kart.



karta BIAŁA 5 % rabatu
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł.



karta SREBRNA 10 % rabatu
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł.



karta ZŁOTA 15 % rabatu
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :
- wysokie rabaty na płyty CD-ROM
- aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.
- materiały reklamowe (plakaty,prospekty itp.)
- telefoniczną pomoc techniczną

Każdego miesiąca wśród członków SC odbywać się będzie losowanie nowości.
Listy zwycięzców będą publikowane na łamach TOP SECRET

W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedaży detalicznej w naszych sklepach.
Wszyscy klubowicze otrzymyją przesyłki bezpłatnie.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-250 tytułów CD ROM PC Shareware

-50 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.

3D ATLAS (versja PL) 146 zł
ATLAS EUROPY 99 zł
EURO PLUS tel.
AUTO ALMANAC 1996 80 zł
SUPER MEMO 7.4 i 7.5
NAPOLEON ENC. 99 zł
MULTIMEDIA LANG. SYSTEM z mikrofonem 99 zł

I WIELE INNYCH ...

W LUTYM NAGRODY WYLOSOWALI :

w grupie AMIGA
P.Romuzga Jarosław ZABRZEG
(GRANDSLAMM COLL.:
Jet Strike,Bump'a'Burn,Nick Faldo Golf)
w grupie IBM PC
P.Węgierski Filip TORUŃ
(MAGIC CARPET II)
GRATULUJEMY ... nagrody wyślemy pocztą.

IBM PC wybrane tytuły:

10 PACK VOL.3	10CD	146zł
10 PACK VOL.4	10CD	160zł
A4 NETWORK	B,P	128łzł
ACROSS THE RHINE : 1944	B,P	134zł
ACTION SOCCER	**B,P**	**76zł**
ACTUA SOCCER	B,P	122zł
AL UNSER JR.ARCADE RACING		79zł
ALIENS	**2CD,B**	**145zł**
ALLIED GENERAL	**2CD,B**	**145zł**
ALONE IN THE DARK	B,P	44zł
ALONE IN THE DARK II	B,P	73zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97zł
APACHE	B	179zł
BATTLE BEAST	B	139zł
BATTLE ISLE II	B	129zł
BATTLE ISLE III	**2CD,B**	**169zł**
BC'RACER	B,P	61zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71zł
BIOFORGE	B,P	110zł
BIZNES (THEME PARK,TRANSP. TYC.)	**2CD,B,P**	**110zł**
BLOOzłDWINGS	B,P	49zł
BUREAzłU 13	B,P	85zł
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157zł
CAPITALISM	**B,P**	**122zł**
CIVIL WAR	B,P	101zł
COMANCHE	B,P	61zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110zł
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134zł
CYBERIA	B	99zł
CYBERSPEED	**3CD,B**	**155zł**
CYBERWAR	4CD,B	169zł
CYCLONES		65zł
DAGGER'S RAGE	B	105zł
DARK FORCES	B	183zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134zł
DIG	**B,P**	**159zł**
DOOMSDAY	B	55zł
DRAGON LORE	2CD,B	60zł
DRUG WARS	B,P	99zł
DRUID	**B**	**148zł**
DUNGEON MASTER II	B,P	139zł
ECSTATICA	B,P	79zł
ENTOMORPH	**B**	**160zł**
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B,P	183zł
F1 GRAND PRIX	B,P	TEL.
FADE TO BLACK	B,P	134zł
FATAL RACING	B,P	98zł
FIFA 96	B,P	134zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91zł
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183zł
FRANKENSTEIN	**B,P**	**159zł**
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110zł
FX FIGHTER	B	169zł
GAME GUN	B,P	189zł
GP MANAGER	**B,P**	**134zł**
GREAT NAVAL BATTLES IV	**B**	**165zł**
GUILTY	B,P	85zł
HELL	B,P	104zł
HELL FIRE ZONE	B,P	98zł
HEXEN	B	179zł
HI-OCTANE	B,P	49zł
JAGGED ALIANCE	B	179zł
KING'S QUEST VII	B,P	98zł
KING'S TABLE	B,P	66zł
KLIK & PLAY (versja PL)	B,P	110zł
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72zł

IBM PC wybrane tytuły:

LITIL DIVIL	B,P	70zł
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104zł
LOST EDEN	B,P	134zł
MACHIAVELLI (versja PL)	B,P	110zł
MAGIC CARPET	B,P	110zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134zł
MEGA PACK 3	12CD,B	150zł
MEGA PACK 4	11CD,B	139zł
MEGARACE	B	46zł
MILLENNIA	B,P	98zł
MORTAL KOMBAT III	B,P	179zł
NBA JAM	B	169zł
NEED FOR SPEED	B,P	134zł
NOCTROPOLICE	B,P	79zł
NOVASTORM	B,P	70zł
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129zł
PERECT GENERAL II	B	119zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101zł
POOL CHAMPION	**B**	**147zł**
PRISONER ON ICE	B,P	128zł
PSYCHO PINBALL	B	169zł
RAVEN PROJECT	**2CD,B**	**147zł**
REBEL ASSAULT II	2CD,B,P	189zł
RETRIBUTION	B,P	91zł
REVENLOFT 2		79zł
RIDDLE OF MASTER LU	B,P	145zł
ROAD WARRIOR	B,P	110zł
SAVAGE WARRIORS		79zł
SCREAMER	B	TEL.zł
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	**B,P**	**129zł**
SILENT STEEL	**4CD,B**	**183zł**
SLIPSTREAM 5000	B,P	86zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	79zł
SPACE PIRATES	B,P	99zł
SPACE QUEST VI	B,P	108zł
STAR TREK	B,P	158zł
STONEKEEP	**B,P**	**169zł**
STRIP POKER PRO	B,P	136zł
SUPER ST. FIGHTER II TURBO	B	97zł
SYMULATORY (1942,F14,WINGS OF GLORY)	3CD,B,P	110zł
TEENAGENT (versja PL)	B,P	69zł
TEKWAR	B	179zł
TERMINAL VELOCITY	B,P	136zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99zł
THE LOST DYNASTY	B,P	146zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71zł
THUNDERCSAPE	**B**	**144zł**
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	136zł
UNDER A KILLING MOON	4CD,B	159zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136zł
VIRTUAL POOL	B	158zł
WARCRAFT 2	B,P	145zł
WARHAMMER	**B**	**165zł**
WEREWOLF VS COMMANCHE	B,P	122zł
WETLANDS	B,P	145zł
WHIZZ	B,P	39zł
WHO SHOT JOHNY ROCK	B,P	65zł
WING COMMANDER 3	4CD,B,P	134zł
WITCHEVEN	B,P	145zł
WOLFPACK	B,P	81zł
WOODROFF	B,P	98zł
WORMS	B,P	146zł
ZOOL 2	B,P	50zł

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALFRED CHICKEN		25zł
ALIEN BREAD 3D	B,P	119zł
ALIEN BREAD TOWER ASSAULT	B,P	84zł
ARCADE POOL	B,P	53zł
BATTLETOADS		25zł
BEAVERS		60zł
BRIAN THE LION	B	45zł
BUBA & STICKS		30zł
CANNON FODDER	B	90zł
CASTLES II		60zł
D/GENERATION		25zł
DEATH MASK	B	133zł
DEEP CORE		60zł
DEFENDER OF THE CROWN II		70zł
DENNIS	B	58zł
DRAGONSTONE	P	58zł
FIRE & ICE		60zł
FLY HARDER		51zł
FURY OF THE FURRIES		25zł
GLOOM	P	73zł
GRANDSLAM GAMER GOLD COLL.		**50zł**
GUARDIAN		46zł
GUNSHIP 2000	B	140zł
HEIMDALL 2	P	58zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69zł
JAMES POND 3	B	57zł
JOHN BARNES	P	54zł
JUNGLE STRIKE	B	90zł
KID CHAOS	B	58zł
KINGPIN	B,P	51zł
MARVINS MARVELLOUS	B	60zł
MEAN ARENAS		50zł
MICROCOSM	B	70zł
MORPH		31zł
OUT TO LUNCH		25zł
OVERKILL & LUNARC		25zł
PIRATES GOLD		115zł
PREMIERE		25zł
QUIK THE THUNDER RABBIT		30zł
RISE OF THE ROBOTS	B	98zł
ROAD KILL		51zł
SENSIBLE SOCCER		43zł
SHADOW FIGHTER		124zł
SIMON THE SORCERER		85zł
SKELETON KREW	P	52zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	58zł
STRIKER		55zł
SUBWAR 2050	B	95zł
SUPER FROG	B,P	39zł
SUPER SKIDMARKS		71zł
SUPER STARDUST	B,P	79zł
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B	170zł
THE BIG SIX		61zł
THE CHAOS ENGINE		25zł
THE CLUE		126zł
THE RYDER CUP	B	50zł
TOTAL CARANGE		44zł
TROLLS		46zł
UNIVERSE	P	62zł
VITAL LIGHT	B	30zł
WEMBLEY INERNATIONAL SOCCER		97zł
WILD CUP SOCCER	B	50zł
WING COMANDER I		60zł
WORMS	B,P	116zł
ZOOL 2		68zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMIGA TOOLS		86zł
AMIGA TOOLS 3		85zł
AMINET 7,8,9,10		**50zł**
AMINET SET	4CD	135zł
AMINET SET 2	4CD	135zł
BCI NET 2		49zł
C64 SENSATION		68zł
CD EXCHANGE 1		71zł
CD NETWORK		74zł
CD NETWORK 2		80zł
CDPD PL	P	50zł
DEMOMANIA		50zł
DZWIEKI I MODULY	P	50zł
HUTCHINSON'S ENCYCLOPEDIA		20zł
MEETING PEARLS 1		39zł
MEETING PEARLS 2		39zł
MEETING PEARLS 3		39zł
NOW GAMES 1		64zł
NOW GAMES 2		64zł
SCENA PL	P	50zł
SPECY 2		**104zł**
SUPER MEMO 3.0	B,P	80zł

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (należy podać typ komput.)

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (02) 620-42-48 w.114
-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !



SKLEP FIRMOWY

DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48
wew.114

Uniwersytet GRACZA

Wykład chyba siódmy, o szybkości i przesiadkach w biegu

W dawnych, dobrych czasach, kiedy niedościgłym marzeniem bywało XT, że o Spectrusiu nie wspomnę, szybkość pecetów nie sprawiała nikomu problemu. XT z zegarem 10 MHz było od tego z zegarem 4,77 MHz szybsze dokładnie 2,096 raza. Potem pojawiły się ATki i zaczął się problem, bo AT z zegarem 6 MHz biło na głowę najszybsze XT. Potem pojawiły się 386 i - ku mojemu bezbrzeżnemu zdumieniu – okazały się praktycznie nie różnić prędkością od ATek (oczywiście pomijając fakt zmiany częstotliwości zegara). Dopiero następny krok, jakim było dołożenie na płycie głównej cache memory zmieniło sytuację na korzyść nowego procesora. Potem pojawiło się 486, nieco szybsze od poprzednika, początkowo w zrozumiałych dla wszystkich wersjach 25 i 33 MHz. W 1993 zdawało się, że pogodzi nas wszystkich Pentium, jednak pojawiły się wersje kości 486 z szybszym zegarem wewnętrznym – DX2/50 i pokrewne, na DX4/120 kończąc. O procesorach Cyrix, AMD i UMC nie wspomnę, żeby nie zaciemniać tego i tak niejasnego obrazu sytuacji. Włóżmy je wszystkie do worka z napisem 486.

Jak się zmieniała w tym czasie szybkość? Ho, dobre pytanie. Głównie dlatego, że tak na prawdę nie wiadomo co to jest szybkość komputera (to trochę tak, jak z ilorazem inteligencji – jedyną rzetelną jego definicją jest ta mówiąca, że IQ to to, co mierzą testy na IQ). Szkoda tu miejscu na dyskusję tego faktu, więc musicie go przyjąć na słowo. Załóżmy na chwilę, że szybkość komputera to to, co mierzy program sysinfo z pakietu Nortona. Jako punkt odniesienia przyjmujemy XT z zegarem 4,77 MHz. AT z zegarem 16 MHz było mniej więcej 9 razy szybsze. 386 z zegarem 33 MHz i cache'em – 35 razy szybsze. UMC 50 MHz – 137 razy szybszy (to mniej więcej to samo, co 486 DX2/66). P75 jest 238 razy szybsze od swego protoplasty (to z kolei jest dość dokładnie wydajność procesora AMD DX4/120 – czyli maksimum tego, co jak na razie udało się wycisnąć z 486). Pentium 133 (najszybsze jakie udało mi się znaleźć) plasuje się na poziomie 424 razy szybszym niż jego pradziadek XT.

Choć nie do końca wiadomo, co to jest prędkość, nie ma wątpliwości co do tego, w jaki sposób ją wykorzystać. Nie było jeszcze tak szybkiego komputera, żeby nie udało się znaleźć zadania, do którego będzie za wolny. Podobnie jest z grami – każda rezerwa mocy obliczeniowej może zostać wykorzystana do uzyskania płynniejszej animacji (więcej klatek na sekundę) lub podbicia rodzielczości. Nie bez kozery pierwsze symulatory lotu korzystające z rozdzielczości 640x400x256 kolorów pojawiły się na rynku mniej więcej w tym samym czasie co Pentium.

Przyjrzymy się sytuacji takiej, jaką mamy w tej chwili. 386 jest już gatunkiem wymierającym, 486 – choć wiedzie prym – osiągnęło chyba granice możliwości rozwojowych, Pentium jeszcze nie opanowało rynku, a Pentium Pro jak na razie ledwo ledwo zaznacza swoją obecność strasząc z publikacji prasowych, bo na własne oczy mało kto je widział. Co ma więc robić biedny gracz? Kupić szybszy komputer, ale jaki?

Co istotne dla naszych dalszych rozważań, płyty główne Pentium dość mocno różnią się od rozwiązań stosowanych do tej pory, zmuszając do pewnej gimnastyki (albo dodatkowego wysiłku finansowego). Przesiadka z 386 na 486 wymagała wprawdzie kupienia nowej płyty głównej i procesora, ale praktycznie całą resztę można było bezboleśnie przełożyć z jednego komputera do drugiego. Jednomegabajtowe SIMM-y z pamięcią pasowały, wszystkie karty zgodne ze standardem ISA również, praktycznie nie było więc żadnych dodatkowych wydatków. Oczywiście potem każdy normalny człowiek starał się dokupić kartę graficzną z szyną Local Bus i dodatkowego SIMMa 4 MB, ale to już osobna historia, nie potrzebna do wystartowania z nowym komputerem. Co istotne, wymieniając procesor można taką płytę dociągnąć do pułapu prędkości porównywalnego z Pentium 75.

Przesiadka na Pentium jest niestety znacznie trudniejsza. Po pierwsze, większość płyt wymaga użycia dwóch SIMM-ów naraz (wynika to z szerokości szyny danych procesora – 64 bity). Na polski tłumaczy się to następująco: o ile przy przesiadce na 486 można było przełożyć pamięć z komputera do komputera, a później dokupić dodatkowe 4 mega, teraz na samym początku trzeba dysponować dwoma identycznymi SIMMami. Jeśli więc ktoś ma 8 megabajtów w postaci czterech jedynek i jednej czwórki, jest lekko ugotowany. Lekko, bo istnieje jeszcze jedna szansa – za mniej więcej 35 złotych można kupić przejściówkę, w którą wkłada się cztery jedynki, a później całość w gniazdo na SIMMa 4 MB. Chyba, że gniazdo na pamięć znajduje się pod zasilaczem i cała ta konstrukcja po prostu nie mieści się w obudowie. Historia notuje podobne, wcale nie rzadkie przypadki. Gwoli ścisłości trzeba dodać, że pojawiły się na rynku płyty potrafiące pracować z jednym SIMMem (P/I-P55SP4 firmy ASUS).

Drugi powód do zmartwienia to karty Local Bus. Na nowych płytach obowiązującym standardem jest PCI, i posiadane karty LB możemy sobie niestety wetknąć w dowolne inne miejsce poza komputerem. Wprawdzie pojawiają się płyty wyposażone w złącza PCI i LB, ale nie są to rozwiązania na dłuższą metę godne polecenia. W 90% przypadków problem będzie dotyczył karty graficznej, jako że te wymienialiśmy najczęściej na szybsze. Oczywiście na płytach pentiumowych znajdują się również sloty ISA, ale wkładanie w nie karty graficznej przypomina montowanie w Porsche skrzyni biegów z malucha. Nieco lepiej wygląda sytuacja z kontrolerem twardego dysku – jest on na ogół zintegrowany z płytą główną, więc choć sama płyta kosztuje więcej, nie trzeba kupować kontrolera jako osobnej karty.

I co tu robić w takiej sytuacji? Oczywiście będzie to zależało od punktu startu, czyli od posiadanego sprzętu i zasobów gotówki. Ja zacisnąłem zęby i wydałem wszystko co miałem, żeby kupić sobie konfigurację na najbliższy... rok? Półtora? Akurat w chwili kiedy to piszę najsensowniejsze jest kupno Pentium 120 MHz, jako że 133 jest znacznie droższe a różnica w prędkości wynosi około 10% (swoją drogą, moje 120 chodzi jako 133 i nie wykazuje żadnych objawów przegrzania). Zanim numer będzie wydrukowany sytuacja może się zmienić i 133 może być najkorzystniejszą ofertą. Oczywiście, nie każdego będzie stać (nawet po zaciśnięciu zębów) na choćby najskromniejsze Pentium. Wtedy – cóż – wtedy chyba trzeba się decydować na 486, jednak o ile jest to możliwie z płytą wyposażoną w złącza PCI. Uniknie się w ten sposób kłopotów przy przesiadce za kilka lat (kilka, dobre sobie; rok, półtora, dwa w najlepszym wypadku).

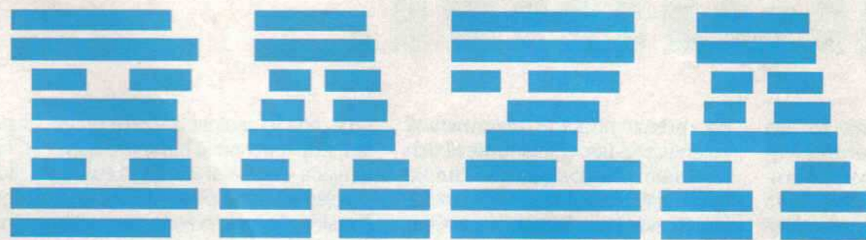
Tak się nieszczęśliwie złożyło, że spotkało się w tej chwili ze sobą kilka zupełnie niezależnych procesów rozwojowych. Z jednej strony lepszy standard złącza, z drugiej strony szersza szyna danych, z trzeciej nowy procesor – a z czwartej nasze, puste kieszenie...

Robaquez



Procesor Pentium z wiatraczkiem.

KOMPUTERY





- intel. **Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI**
- *Microsoft* **legalne orpogramowanie**
- **Niezawodne, Tanie**

✔ 2 lata gwarancji, ✔ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju, ✔ telefoniczny support techniczny

Komputer BAZA

dla ucznia	*multimedia*	*profesjonalny*
486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB monitor color 14" LR, SVGA, klawiatura, DOS 6,22	*486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, CD-ROM, karta dźwiękowa, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB LB, klawiatura, DOS 6,22*	*Intel Pentium 90, 8 MB RAM, PCI, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB PCI, klawiatura, DOS 6,22*
2354,-	**2934,-**	**3977,-**

RATY!

	dla ucznia	*multimedia*
1 wpłata	*861,-*	*1455,-*
12 rat po	*222,-*	*375,-*

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok
ul. Bema 102
tel. 42 88 92

Bielsko-Biała
ul. Wyzwolenia 7
tel. 14 74 42

Bydgoszcz
ul. Karłowicza 26
tel. 41 72 87

Gdańsk
ul. Grunwaldzka 481
tel. 52 50 11 w. 285

Gdynia
ul. Śląska 35/37 p. 319
tel. 21 18 08

Katowice
ul. Jesionowa 9A
tel. 58 20 62

Kielce
ul. Leśna 1
tel. 42 972

Kraków
ul. Racławicka 56
tel. 34 32 17

Lublin
ul. Narutowicza 62
tel. 20 317

Łódź
ul. Jaracza 19
tel. 30 21 74

Olsztyn
al. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73

Poznań
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

Rzeszów
ul. Staszica 15B
tel. 42 722

Szczecin
ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05

Toruń
Szosa Chełmińska 128
tel. 266 51

Wrocław
ul. Jedn. Narod. 43/45A
tel. 21 31 94

Warszawa
ul. Powsińska 22A
tel. 642 19 14
ul. Popiełuszki 19/21
tel. 33 90 30

Zielona Góra
ul. Sikorskiego 60/1
tel. 27 02 23

Ojej jej! Wygląda na to, że wdepnęliśmy w jak najbardziej klasyczną klasykę wymaglowaną przez ostatnie kilka lat na prawie wszystkich 8- i 16-bitowych urządzeniach, włączając w to również ZX Spectrum. Opis na Pegasusa pojawił się parę miesięcy temu, ale dla przypomnienia – Dizzy jest to taki jajkopodobny koleś o wiecznie zadowolonej minie, chociaż specjalnie nie ma on się z czego cieszyć. Wszyscy jego przyjaciele i fragmenty rodziny zostały porwane przez podłego czarownika imieniem Zaks. Zaks uwięził ich w swoim niedostępnym zamku i trzyma w bliżej nieokreślonym celu. Oczywiście Twoim zadaniem jest poprowadzenie Dizzy'ego do zamku, a droga jest długa...

Wszystko rozpoczyna się w domku naszego bohatera, a kończy daleko, daleko. Podczas wędrówki przechodzi się przez wiele fajnych miejsc takich jak cmentarz czy kopalnia. Zbiera się różne przedmioty i trzeba myśleć (auć!) do czego je zastosować. Na przykład, aby uruchomić maszynę napędzającą w kopalni windy, trzeba się przejść w stronę plaży i wziąć klucz (płaski). Jednak przede wszystkim należy kolekcjonować gwiazdki, których jest coś koło dwustu pięćdziesięciu. Poza tym można oczywiście utracić życie na skutek doznanych obrażeń, a o to nie trudno. Z drzew złażą pająki, po ziemi pełzają jadowite ślimaki, w podziemiach czyhają głodne szczury itd., itp. Na szczęście co jakiś czas są rozwiązanie specjalnego zadania pozwoli na uzyskanie dodatkowego życia. Co jeszcze? W pudełku znajduje się mapka całej krainy, po której będzie wędrował Dizzy. Nie jest to wprawdzie dokładny plan gry, ale pozwala mniej więcej zorientować się w sytuacji. Postaciom stojącym na drodze należy coś dać. Na przykład pałacowy gwardzista (ten z toporem) ucieszy się z woreczka ze złotem, a pirat Czarne Serce (ten bez topora, ale za to z szablą) nie omieszka przyjąć kufelka pełnego zimnego browarku. Hm, na każdego zawsze jest jakiś sposób. Niezamierzonym edukacyjnym aspektem tej gry jest niewątpliwie nauka łapówkarstwa.

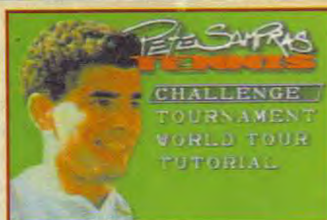


Muszę przyznać, że ta gra w wersji segowej jest o wiele przystępniejsza niż na Pegasusie (jeżeli chodzi o konsole). Co prawda kategoria wagowa zupełnie inna, ale i tak Sega wypada o wiele lepiej chociażby pod względem grywalności, która tutaj jest znacznie większa. Bardzo mi się podoba grafika – dość dokładna i wyraźna. Nie trzeba się domyślać, co jest co – wszystko jest na swoim miejscu. Zresztą, co tu będę mącił, popatrzcie sami i przemyślcie. Muzyka też dobrze pasuje do zmieniających się plansz, brzmi miło i sympatycznie. Niestety, gra nie obfituje w dźwiękowe efekty specjalne. No, mówi się trudno – wybaczam. I jeszcze jedna sprawa. Po włożeniu pierwszy raz cartridge'a w sloty gra nie chciała działać. Przeprowadzając rozumowanie drogą dedukcji doszedłem do wniosku, że gra nie jest uszkodzona i zacząłem kombinować. Z tego kombinowania wyszło, że trzeba trochę przesunąć cartridge w górę i - wszystko gra. Być może podobne niedopasowanie wystąpi i u was, więc nie lećcie od razu z reklamacją.

„Fantastic Dizzy" jest niewątpliwie jednym z konsolowych hitów przygodowo-platformowych i na pewno obroni się sama przed każdą krytyką. Krytykował więc nie będę. Na pytanie: czy warto pograć? – odpowiem: tak, ale pod warunkiem posiadania wystarczającej ilości czasu na dłuższe posiedzenie.

TYTUS

Pete Sampras Tennis



Gra firmowana nazwiskiem dość sławnego tenisisty. Człowiek ten przez ostatnie parę lat wygrywał różne turnieje, a teraz jego postać została umieszczona wśród innych sław światowego tenisa w grze, którą poniżej przedstawiam.

Pierwsze co się rzuca w oczy po otwarciu pudełka ze zdjęciem Samprasa, to dość niekonwencjonalny cartridge. Znaczy... wygląda on normalnie, tyle że na jego obudowie znajdują się dwa wejścia na dodatkowe joypady. Muszę przyznać, że jest to najciekawsze rozwiązanie, mające zwiększyć liczbę osób uczestniczących w grze, jakie do tej pory widziałem. Żadnych przystawek i dodatkowych kabli – najprościej jak tylko można. I o to chodzi!

Po włączeniu gry ukazuje się na ekranie uśmiechnięta facjata Pete'ego i trzy warianty gry do wyboru. Są to: pojedynczy mecz, turniej i trasa po całym świecie. W turnieju może brać udział od czterech do ośmiu graczy. W dwóch pozostałych – maksymalnie czterech. Przy wyborze meczu można ustawić liczbę setów (1, 3, 5), dobrać zawodników (jest ich trzydziestu), wpisać swoje imię, ustawić wariant meczu (pojedynczy, debel) oraz dokonać wyboru kortu spośród trzydziestu trzech na całym świecie. Korty mają trzy rodzaje nawierzchni i na każdym gra się trochę inaczej. Podczas trasy gra się z każdym zawodnikiem z zestawienia poczynając od najgorszego, a kończąc prawdopodobnie z samym Samprasem. Jest jeszcze coś w rodzaju samouczka tenisowego, czyli animowana instrukcja obsługi (tutorial), z której dowiedzieć się można, co naciskać, aby wygrać, no... może nie tak od razu.

Opcji jest dość sporo i powinno to zadowolić każdego telewizyjnego „sportowca". Produkt Codemasterów prezentuje się też całkiem nieźle z innej strony. Kort jest pokazany tak trochę z góry od strony jednego zawodnika. Jedyne utrudnienie, a może niedopracowanie, jakie zauważyłem, to (od czasu do czasu) niemożność oceny odległości od piłki. Poza tym wszystko idzie gładko. Mam jeszcze jedno malutkie zastrzeżenie do animacji – czasem jest ona zbyt gwałtowna, to znaczy ruch zawodnika jest momentami taki jakiś kanciasty. Grafika wygląda porządnie – żadnych niepotrzebnych bajerów czy migających napisów. Z tyłu znajduje się tylko mała tablica wyników. Wszystko spokojnie, w najwyższym skupieniu i powadze. Podczas gry słychać tylko uderzenia piłek i piekielne jęki zawodników. Pomiędzy rozgrywaniem kolejnych punktów na chwilę pojawiają się oklaski publiczności i głos sędziego liczącego punkty. To w zasadzie wszystko, co można powiedzieć na temat grafiki i dźwięku. W sumie dość duże odzwierciedlenie warunków naturalnych uatrakcyjnia w dużym stopniu komfort gry. Właśnie to pozwala na wczucie się w atmosferę kortu i jest ogromną zaletą tej produkcji.

„Pete Sampras Tennis" to dobra gra. Powiedziałbym nawet, że w swojej kategorii (szesnastobitowej) zasługuje na uznanie i szacunek. Mnie się podobało, moim znajomym też, więc chyba coś w tym jest.

TYTUS



MATH BLASTER

Krótka gra, stworzona dla tych jednostek młodego pokolenia, których rodzice mają trochę kłopotu w przetłumaczeniu im, że przez te głupawe gierki na telewizorze niczego się nie nauczą, będą kopać rowy albo jeszcze gorzej... zajmą się polityką. Ból znany wszystkim młodym graczom. Na szczęście pojawiają się programy edukacyjne na konsole łączące przyjemne z pożytecznym, czyli ciężką pracę gracza z nauką. Pomysł sprawdził się na pecetach i powstało już parę gierek tego typu, głównie pod Windowsami. „Math Blaster" jest pierwszym epizodem z serii i występuje z nalepką na pudełku: „PROMOTIAL COPY – not for resale". Ot, taka shareware'owa (?) gra na Segę. Słabo graficznie i dźwiękowo, ale gra się całkiem nieźle rozwiązując coraz trudniejsze zadania arytmetyczne.

Zadanie nasze polega na uwolnieniu Spota, którego porwał zły Obcy. Ty jako dzielny Blasternauta ruszasz na ratunek i robisz wszystkie te rzeczy, które się robi podczas ratowania. Na początku prowadzisz pościg w zaśmieconej przestrzeni kosmicznej. W pewnym momencie pokazuje Ci się działanie, np. (3 + 1 = ?), a wszystkie latające śmieci dostają numerki. Wówczas musisz strzelać do



odpadka z prawidłowym rozwiązaniem. Im dalej, tym trudniejsze zadania. Przy okazji wędrówkę utrudniają latające spodki pojawiające się od czasu do czasu na horyzoncie (jakim horyzoncie!?). Drugie zadanie to wydostanie się z wnętrza planety, w której ukrył się porywacz. Posługując się małym silnikiem rakietowym zamocowanym na plecach Blasternauta musisz przedostać się na górę poprzez dziury w platformach. Na każdym poziomie są wypisane działania. Na naszym bohaterze znajduje się tabliczka z liczbą, która musi być zawarta między wynikami działań (np. między 6 a 12). Jeżeli tak nie jest, to krople wody z liczbami ujemnymi i dodatnimi pozwolą skorygować ten błąd. Gdy wydostaniesz się na powierzchnię, czeka na Ciebie następne zadanie – atak na statek Obcego. Zasada jest tu też taka sama. Jest tabliczka, są cztery wejścia w statku oznaczone działaniami – wystarczy kilkanaście razy wejść w odpowiedni otwór i... kończymy grę. Po każdym wykonanym zadaniu pojawia się jakaś krótka animacja zapowiadająca następną planszę i to wszystko.

Jak już wspomniałem, segowa wersja „Math Blastera" jest taka sobie pod względem fabuły, grafiki i dźwięku. Zresztą i tak głównie chodzi tu o naukę matematyki, bo gdyby nie działania, nie byłoby w co grać. Można próbować bawić się na coraz wyższych poziomach (matematycznych), a jest ich dwanaście, więc pokonanie ich zajmie trochę czasu.

Wszystkim nauczycielom od matmy (i ich uczniom) życzę takich właśnie, poglądowych pomocy naukowych i oby to nie wzbudziło w nikim nienawiści do konsol...

TYTUS



PSYCHO PINBALL

Do tej pory nie zawiodłem się na produkcjach pochodzących ze stajni Codemasters. Tak też stało się i w tym wypadku. Jakiś czas temu pojawił się na pecetach. Teraz zapakowany w małe czarne pudełeczko podbija mózgi posiadaczom konsol... A... już wiem skąd ta nazwa. Pod wpływem grania szara substancja w naszych głowach poddawana jest termicznej i audiowizualnej obróbce. Niewątpliwie zmusza to resztę ciała do zaprzestania wykonywania wszelkich zbędnych czynności, typu jedzenie lub oddychanie. Jasne więc chyba jest to, że siadając przed grą, trzeba sobie zarezerwować kilka godzin, dni, tygodni (?).

„Psycho Pinball" jest najbardziej barwny i szalony ze wszystkich znanych mi komputerowych fliperów. Cztery porządnie dopracowane stoły z całą masą przeróżnych światełek i przycisków. Niektóre z pomysłów są dość oryginalne. Na przykład grając na stole „The Fun Fair", można się przenieść na inny stół, trzeba tylko trzy razy trafić w odpowiednie symbole i wjechać bilą do właściwego namiotu. Inną atrakcją są tzw. podgry (w wolnym tłumaczeniu), czyli krótkie zręcznościówki uruchamiane w podobny sposób jak powyżej. Poza tym przyjemnie jest pojeździć sobie po rampach, łapiąc za to oczywiście całą masę punktów.

Bardzo sympatycznie wygląda też



sprawa z konfiguracją gry. Liczba bil (1, 3, 5), ich szybkość, wychylenie w momencie kopnięcia. Ustawienie poziomu gry określa ilość uruchomionych „uprzyjemniaczy" (bonusy, wejścia na inne stoły, itp.) na starcie.

Teraz porozwodzę się trochę nad rzeczami wielce istotnymi, czyli grafiką i efektami dźwiękowo-muzycznymi. Na początku zmysły nasze są atakowane przez szybkie i trochę psychiczne intro. Później po ustawieniu opcji i innych gratów rozpoczyna się prawdziwa uczta dla „oczuf i uszuf". Wydaje mi się, a raczej jestem pewien tego, że wyciśnięto maksimum z 16 bitów Segi MD. Przede wszystkim od razu daje się zauważyć doskonałe zgranie tematyki stołów z muzyką. Poza tym realnie brzmiące uderzenia bil w różne przedmioty, różnorodne dźwięki przy uzyskiwaniu kolejnych bonusów... po prostu jest tego cała masa. Pełno również kolorowych, migających światełek i znaczków. Wszystko wygląda doskonale i nie będę się czepiał, bo nie ma czego. A jeżeli już, to należy się uczepić tylko i wyłącznie joypada i grać, grać, grać.

A właśnie. Co tam słychać w obsłudze gry? Ano, panie kochany, powiem panu, że mój własny, rodzony tatuś ugrał ponad pięćdziesiąt milionów jedną ręką. Drugą miał na temblaku. Wystarczy?

Chyba nie ma większego sensu, by dłużej się zastanawiać: pograć czy nie pograć w „Psycho Pinballa"? Maniacy zdążyli się już pewnie zaopatrzyć w tę grę i siedzą z czerwonymi oczyma (jak to rasowi nałogowcy) przed ekranem i terroryzują otoczenie – tragedia następuje w momencie, gdy w lokalu znajduje się tylko jeden telewizor. Przeciwnicy komputerowych pinballi i tak nie zmienią zdania. Cała reszta niech się zastanawia, a nie wie co traci.

TYTUS i jego mózg

Jaguar

Jakby nie patrzeć, to od razu widać czym sugerowali się ludzie fabrykujący „UV". Podpatrzyli sukces komercyjny „Mortal Kombat" i zabrali się do roboty, a co im z tego wyszło – popatrzmy:

PO PIERWSZE

Rzeczą, która od razu rzuciła mi się po oczach, było tło. Graficy zasłużenie wzięli za to kasę. Doskonały klimat, wrażenie trójwymiarowości i mimo tego, że pól bitewnych jest niewiele, są tak fajnie zrobione, aby potencjalny klient zbyt szybko się nie znudził. Jak tu się można nudzić?

Do wyboru mamy siedem postaci. Niewiele. Słabą stroną konsol (nawet tych super-hiper-bajer itp.) jest ograniczona pojemność cartridge'ów, co w tym wypadku doprowadziło do bolesnych cięć personalnych. W zamian mamy za to trzy digitalizowane postacie ludzkie i czte-



ry, nie, pięć roboto-diabolicznych stworów. Ten piąty to Guardian (ten, co gada), z którym trzeba się zmagać po stoczeniu wszystkich walk. Oczywiście na każdym zawodniku można wykonać Annihilation (odpowiednik Fatality). Tutaj podoba mi się jedynie obcięta głowa lecąca w stronę gracza i rozerwany na pół korpus (aż ślinka cieknie).

PO DRUGIE

Sterowanie zawodnikiem nie nastręcza zbyt wielu trudności. Ciosów jest w miarę dużo, a i kombinacje klawiszy nie są zbyt trudne do opanowania dla drewnianopalczastych graczy. W sumie bicie idzie gładko, a jest jeszcze lepiej, gdy uaktywnimy opcję TURBO. Zrobimy to wciskając (razem) na planszy tytułowej numerki 1, 5, 9.

PO TRZECIE

Całkiem nieźle wypadła próba dźwiękowa, chociaż nie do końca. Muzyka, trochę metalizowana na siłę (co?!), wprowadza gracza w nastrój bojowy, a to z dwóch powodów:

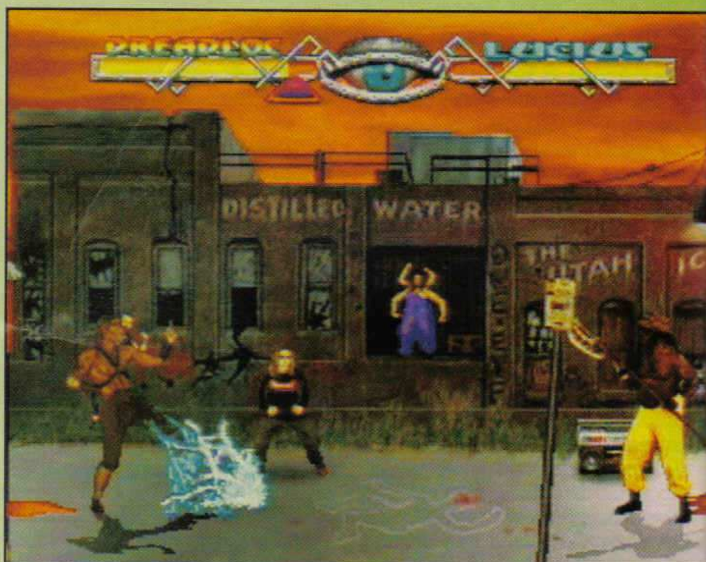
a) jednym może się nie podobać i doprowadzać ich do szału;

b) drugim będzie się podobało i będą się – jest takie ładne określenie – wczuwać.

Sprytnie pomyślane, co? Poza tym o sprawach typu odgłosy uderzeń nie ma co pisać – jak ktoś nie wie, to niech się spoliczkuje, a potem wetknie w siebie drut pod napięciem.

PO OSTATNIE

Gdyby nie pewne ograniczenia, postawiłbym „UV" parę kroków za „Mortalem" i kilkanaście metrów przed innymi produkcjami typu „Street Fighter" czy „Sango Fighter" (jak najbardziej moja subiektywna ocena, po prostu nie lubię „Street Fightera" – wybaczcie). Właściwie wszystko już było. Udziwnień typu walka z cieniami przeciwników nie można nazwać przełomem. Po prostu jeden wielki standard, ale za to w świetnym opakowaniu (no i bardzo dobrze). Już nawet krew nie pobudza naszego apetytu (no i bardzo źle). Mam jednak nadzieję, że wyjdzie kiedyś „UV2" i sobie pogram z tą samą, lubo i większą przyjemnością.







CIOSY
Umówmy się tak:
kierunki: d - dół, g - góra, p - przód, t - tył
uderzenia (odpowiadające klawiszom przy standardowej konfiguracji): A - punch, B - kick, C - jab. Gwiazdki oznaczają tajne ciosy.

LUCIUS
Lighting blast – d, p, A
Lighting in air* – g, p, A
Hawk attack low – g, d, C
Hawk teleport – g, C
Electro therapy – p, t, A (blisko przeciwnika)
Spinning back kick* – t, B
Hawk attack high* – g, d, A
Ground spark wave* – p, p, B
Annihilator 1* – p, p, t, A (blisko przeciwnika)
Annihilator 2* – (w powietrzu) t, t, A

DREADLOC
Fire breath – p, t, A
Speed slice – trzymaj t, p, A
Come to daddy – p, p, A
Spin staff – d, p, C (lub [d, p] C - łatwiej!)
Up close combo* – ???
Low jab* – d, C?
Angle spear dive* – (w powietrzu) d, d, A
Back off man!* – p, A
Annihilator 1* – p, p, C
Annihilator 2* – d, d, B, p, C (trzy kroki od przeciwnika)

BUZZSAW
Hi Buzzsaw p, p, A
Pain machine – trzymaj t, p, B (cztery kroki od przeciwnika)
Low bolo – p, p, C
Gut spear uppercut – trzymaj t, p, A
Airgrab and slam* – (w powietrzu) d, A
Richochet blades* – (w powietrzu) d + C
Gut grinder* – t, A (blisko przeciwnika)
Annihilator* 1 – d, p A (trzy kroki od przeciwnika)
Annihilator* 2 – p, p, p, C (trzy kroki itd)

SKULLCRUSHER
Brain Fryin' microwave – p, p, A
Creeping Ground Blast – p, p, C
Choke & thump – trzymaj t, p, A
Grim dive of death – trzymaj d, g
Charged particle blast* – t, p, C
Stride & slide* – p, B
Knife head butt* – t, p, A
Annihilator* 1 – p, p, t, C (trzy kroki od przeciwnika)
Annihilator* 2 – trzymaj t, p, C

VOLCANA
Flame blast – d, p, A
Fireport – d, t
Fire breath – t, A (blisko p.)
Flying firedive – trzymaj t, p, C
Fireroll* – g, p, C
Aerial firebomb* – g, d + A
Firewall* – trzymaj t, p + B
Fireport uppercut* – trzymaj d, g
Annihilator* 1 – p, p, t, A (blisko)
Annihilator* 2 – d, p, C (trzy kroki od przeciwnika)

GROK
Boulder morph – trzymaj t, trzymaj d + C
Ground pounder – trzymaj t, C
Boulder bounce air – (w powietrzu) trzymaj t, C
The tenderizer* – t, A (blisko)
Annihilator* – trzymaj d, C (blisko)
Podobno istnieje Annihilator 2, ale nikt tego nie widział.

MERCURY
Spinning blade sweep – d, d, B + C
Big gooey pounder – t, p, A
Sawblade – trzymaj t, p, B
Porcupine spike defence* – d, d, B + A
Annihilator* 1 – p, p, A (cztery kroki)
Annihilator* 2 – d, p, C (cztery kroki)

Oprócz tego każdy z nich posiada całą gamę ciosów „klasycznych", bloków, uników itp. Zajrzyjcie do instrukcji. Oops! Brakuje chyba już miejsca, więc najwytrwalszym mówię DO ZROBACZENIA.

TYTUS

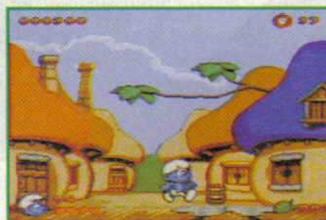
THE SMURFS

Wszyscy chyba znają takie małe, niebieskie stworki w białych czapeczkach. Bynajmniej nie chodzi tutaj o funkcjonariuszy drogówki i im podobnych. Bohaterami tej gry są Smerfy, pacyfistycznie nastawione do świata postacie z dobranocek. Jedynym ich wrogiem jest Gargamel, który w każdym odcinku (o ile dobrze pamiętam) próbował przyrządzić jakąś potrawę a la Smurf. Oczywiście nigdy mu nic nie wychodziło, bo obiadek zawsze z garnka czmychał w ciemny las. W tej grze również mamy do czynienia z Gargamelem. Tym razem, albo raczej jak zwykle, porwał on ileś tam Małych Niebieskich w wiadomym celu. Kilku szczęściarzy, którzy umknęli z łapanki, czym prędzej wyruszyło w kierunku siedziby Gargamela. W tym momencie wkraczasz Ty, szanowny graczu. Od Ciebie zależy teraz jak skończy się ten odcinek. Musisz bezpiecznie doprowadzić śmiałków do miejsca, gdzie są uwięzione wszystkie Smerfy i uwolnić je. Droga jak zwykle jest trudna i pełna pułapek. Nawet przy próbie wydostania się z wioski można stracić życie. Wędrując należy też zbierać listki, truskawki, gwiazdki, grzybki i smerfiątka. Dostać za to można dodatkowe życie lub rozegrać bonusowy level.

Bardzo fajna grafika i bardzo fajna, znana z filmu, muzyczka. Choć tematycznie gra jest przeznaczona dla młodszej części społeczeństwa, to dobrze bawić się tym może naprawdę każdy (nawet mój sąsiad niezwykle podobny do Gargamela). Co tu będę zresztą dużo mówił. Gra jest fajna, bo gra się bardzo fajnie, a jak się nie gra, to się fajnie ogląda jak ktoś inny gra i mówi, że bardzo fajnie się gra.

TYTUS

Ocena: ✓✓✓✓ i pół (bo gra jest b. fajna)





SPIROU

Właściwie już trochę w to pograłem. Mogę powiedzieć, że jest to dobrze zrobiona platformówka, trzymająca się kupy (co?!), to znaczy mająca jakiś głęboko ukryty sens. Sensu jednak nie udało mi się zgłębić. Nie wiem, może za krótko grałem. W każdym razie chodzi o to, że idziemy – jak to zwykle bywa – do przodu. Goni się za czymś, do czego jeszcze nie doszedłem, ale jak dojdę, to poinformuję o tym skwapliwie i bez ociągania. NA PEWNO chodzi tu o porwanie kogoś przez kogoś, bo inaczej być nie może. Coś wspominałem o jakiejś gonitwie... acha. Sterujemy zwinnym chłopaczkiem o imieniu Spirou (kiedy on obchodzi imieniny?). W dotarciu do celu pomaga nam jego pies/wiewiórka (niepotrzebne skreślić). Droga do miejsca przeznaczenia prowadzi przez ulicę, sklep z zabawkami, metro, fabrykę, dachy, katakumby. Klasycznie zajmujemy się również zbieractwem Tym razem kolekcjonujemy czapki.





To co mi się podoba w tej gierce, to animacja. Bohater z dużym wdziękiem biega, skacze, łazi po drabinach albo zwisa nad przepaścią. Nie ma tu żadnych śmiesznych scen, wszystko poważne i niebezpieczne, chociaż właściwie niektóre zagrożenia mogą wywołać śmiech... ale pusty. Cóż, myśleć tu raczej nie trzeba, ale nie o to tu chodzi. Należy się wykazać zwinnością i dużym refleksem, bo inaczej robi się kiepsko ze Spirou'em.

Graficznie i muzycznie jest OK – chłopaki z Infogrames postarali się o porządną oprawę. Nie będę ukrywał, że gra mi się podoba i zamierzam nad nią jeszcze trochę posiedzieć, żeby zobaczyć, co jest na końcu. Polecam to sprawdzić również tym, co właśnie czytają.

TYTUS

Ocena: ✓✓✓✓✓

Road Warrior: Quarantine II





ROAD WARRIOR: QUARANTINEII

GAMETEK '95



PC 486 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM, SVGA

Pierwsza część „Quarantine" zebrała dobre opinie wśród zachodnich i polskich recenzentów gier komputerowych, także publiczność (czyt. gracze) odebrała ją dosyć entuzjastycznie. Dowodem na to, że dobrze się sprzedała jest jej kontynuacja, wydana po około roku, nosząca nazwę „ROAD WARRIOR: Quarantine II". Już teraz przeglądając pisma zachodnie, można zauważyć, że grę przyjęto umiarkowanie, a czasami wręcz oziębłe. Będąc recenzentem bloku wschodniego oceniam ją jako grę ciekawą w swojej formie na poziomie scenariusza i charakteru, pod względem czysto technicznym nie jest niczym wyróżniającym się.



Historia Drake'a Edgewater-a zaczęła się w roku 2047, w mieście Kemo. Pewnego dnia miasto zostało odcięte od reszty świata, rozpoczęła się tzw. kwarantanna. Mieszkańcy miasta zbzikowali pod wpływem tajemniczych eksperymentów, zabijając się na wzajem. W tym całym rozgardiaszu, znalazł się Drake, kierowca taksówki, który musiał wykonywać dalej swój zawód, jednakże przystosował się do aktualnej atmosfery, wyposażając swoją maszynę w środki „preswazji": działo, karabiny UZI, przedni zderzak najeżony kolcami i wiele innych. To tyle w części pierwszej.

Druga część dzieje się dziewięć lat później, gdy Drake ucieka z więzienia i wjeżdża z rozmachem w, jak się okaże, nowy świat. Niejaki Torva Yul, władca korporacji Omnicorp, opanował cały Płaskowyż Kemo, przejmując poszczególne demokratyczne instytucje pod swoją jurysdykcję. Ten pan rządzi się na zasadach bardziej gangsterskich, niźli demokratycznych, jednakże biorąc pod uwagę fakt trzymania pod sobą wszystkich sił, włącznie z mediami, jawi się ludziom jako mąż opatrznościowy. Oczywiście do tego wszystkiego dochodzą ciągłe biologiczne eksperymenty na ludziach i środowisku, które doprowadziły do przeobrażenia się istniejącego świata w krainę rodem z „Mad Maxa II", gdzie mutanci, pustynia, głód, korupcja i władza zdobyta siłą są na porządku dziennym. Właśnie w takim świecie pojawia się nasz dzielny taksówkarz, za którego głowę od razu została wyznaczona nagroda – wiadomo uciekinier z więzienia.

Trzeba jeszcze dodać, że w tym świecie o specyficznie przejaskrawionej rzeczywistości, znalazła się grupa ludzi tworzących tzw. podziemie, rebelię, która nawiązuje z Drake'iem kontakt, jako z kimś, kto może pomóc im w zrzuceniu z tronu Torva Yula i jego popleczników. Taryfiarz niewiele miał do stracenia, zgodził się – i tak rozpoczyna się Kwarantanna II. Tym razem to on ją przeprowadza.

Scenariusz drugiej części jest zdecydowanie lepszy od części pierwszej. Nasze misje tworzą ciąg chronologicznie, logicznie i merytorycznie powiązanych ze sobą wydarzeń. Kolejny cel naszej podróży ma swój powód, to nie jest przejście w stylu, koniec drogi numer 001, zaczynamy odcinek 002. To że wyjeżdżamy do następnego miasta, powodowane jest np. ucieczką przed skomasowanymi oddziałami omni-policji, po załatwieniu przez nas we Flagg City „prawej ręki" Torva Yula, itp.

Grze wyraziście nadano charakter, tzw. undergroundu. Kultura młodzieżowa USA oparta na nowoczesnym komiksie, brutalnym, pełnym nierzadko psychodelicznego dowcipu i „ciężkiej" muzyce, to nurt zawarty w grze „Road Warrior". Takie filmy-komiksy jak: „Tank Girl", „Max", czy może trochę bliższy „Punisher", należą do tej samej grupy. Nie chcę tutaj, w żadnym wypadku, oceniać, czy to dobrze, czy źle – stwierdzam fakt i zarazem sugeruję do jakiej grupy odbiorców gra jest kierowana.



Jeżeli podoba Ci się ten styl, znajdziesz w „RW" sporo zabawy – w przeciwnym razie nie włączaj jej nawet. Po co się denerwować? Szalony świat, przeżarty złem, obłędem i pełnym tragicznych i porywczych ludzi-mutantów, którzy różnią się między sobą rodzajem choroby psychicznej (a może ich liczbą), to sceneria w jakiej będziemy się poruszać naszą taryfą-czołgiem. Zadania do wykonania będą nie mniej zwariowane. Na przykład pewien maniakalny gracz, wręczy nam rakietę naporowadzającą i poprosi abyśmy odpalili ją w budynek firmy komputerowej GAMETEK (sic!), skarżąc się że Ci szubrawcy wydali grę, nie będącą podobną do porzednich dziesięciu części. Po wykonaniu zadania podziękuje nam i powie, że byłby z nas doskonały recenzent – he, he!

Żarty lawirujące na krawędzi czarnego humoru i wyśmiewania się ze wszystkiego co się rusza, znajdziemy na każdym kroku. Jadąc do wesołego miasteczka, Omniland zamieszkanego przez Donalda Drunka, podwieziemy niejaką RADARAę, która jest jawną parodią mortalowskiego Raydena. Ważnego naukowca, którego mieliśmy przewieźć do wspomnianiego miasteczka, wyrzucimy z okrzykiem „You suck!", w momencie gdy jajogłowy oznajmi nam, że fajnie będzie jechać, bo ma ze sobą „cudowną" kasetę Kenny Gee. Autorzy wciskają wszędzie, gdzie się tylko da, tego typu dowcipy i po jakimś czasie ma się już ich dosyć – w kolejnych misjach zamiast zmniejszenia ich liczby, dostajemy jeszcze więcej. Nie pomagają nawet zmiany klimatu-atmosfery, w momencie gdy jedziemy po pustyni usianej głowami i innymi członkami ludzkimi – to też ma śmieszyć.

Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie ten brak umiaru i to we wszystkim. Żarty wciskane są do oporu, misje w sumie cały czas te same (jedziesz wozem, strzelasz, sukces, następna misja), zbyt duża liczba zadań w jednym miejscu (w mieście Flagg City około kilkunastu), za wolno posuwamy się do przodu w grze, itd.

Tak poza tym trzeba przyznać, że jest ciekawą strzelanką. Bynajmniej nie z powodu wykonania technicznego gry – tutaj niczego nowego, poza wysoką rozdzielczością, nie wprowadzono od czasu „Quarantine". Ciekawą za charakter i scenariusz. Gra jest wyrazista, określa grono odbiorców i tak, jak muzyczne zespoły alternatywne tworzą dla określonego „zakręconego" odbiorcy, tak „Road Warrior" powstał dla wąskiej grupy rasowych cyników, wielbicieli tzw. robienia jaj z wszystkiego i miłośników krwistych ewolucji jakie wykonują uśmiercani wrogowie.

EMILUS



Konkurs „A VI Network$" – rozwiązanie

Jest czas siewu i czas żniw. U nas oba te czasy dziwnym trafem zdarzyły się w zimie, kiedy prac polowych nie ma, bowiem w numerze 12/95 ogłosiliśmy konkurs, a teraz drukujemy jego rozwiązanie.

Wśród kilkuset nadesłanych listów i kartek wygrzebaliśmy 49, na których znalazły się odpowiedzi uznane przez wysoką komisję za poprawne. Brzmią one następująco:

1. **Richard Trevithick – 1804**
2. **„A-Train"**
3. **Artdink**
4. **James Coburn**
5. **Mirage**

Z pytaniami 3, 4 i 5 nie mieliście żadnych problemów. W pytaniu 2 część Czytelników za prekursora „A IV Network$" uważała grę „Transport Tycoon" wydaną kilka miesięcy wcześniej. Najwięcej trudności sprawiło jednak pytanie pierwsze. Część nie wzięła pod uwagę dopisku o ukrytym haku i prostolinijnie zeznawała o Stephensonie i datach 1814, 1825 lub 1829. Pozostali wzięli hak pod uwagę, jednak oceny co do jego długości były podzielone. Niektórzy wietrząc podstęp stwierdzili, że chodzi o pierwszą grę kolejową na komputery podając „A-Traina". Inni sięgnęli po maszynę parową i Watta, jeszcze inni stwierdzili, że kolei nie można wykorzystywać w przemyśle, bo służy ona do transportu. Ci ostatni z pewnością na pytanie „Kto wprowadził do opery krzesła?" odpowiedzieliby, że krzesła nie służą do śpiewania.

Część z odpowiadających poszła dobrym tropem wskazując jednak jako pierwszego człowieka wprowadzającego parowóz do przemysłu Williama Hedleya (1813). Jego konstrukcja rzeczywiście była trwała (jeździła 50 lat), a i warunki do jej powstania były wymarzone, bo długotrwałe wojny napoleońskie doprowadziły do znacznego wzrostu cen paszy dla koni, które były głównym źródłem siły pociągowej. Niemniej nie ulega wątpliwości, że połączenie parowozu z szynami zawdzięczamy Kornwalijczykowi Richardowi Trevithickowi. On to na początku 1804 roku uruchomił pierwszą kolejkę przemysłową (niektórzy w odpowiedziach podawali rok 1800 lub 1803). Była ona trochę zbyt ciężka, jak na udźwig ówczesnych szyn, ale trochę przecież pojeździła. I to by było na tyle, z małym wyjątkiem – oto lista nagrodzonych.

Gry otrzymają:

1. *Filip Florek* z Gorzowa Wlkp. („A IV Network$")
2. *Arkadiusz Kabart* z Łowicza („Prisoner of Ice")
3. *Krzysztof Stosio* z Koszalina („A IV Network$")

Gadżety otrzymają:

1. *Łukasz Wojakowski* z Sosnowca
2. *Jarosław Pawlikowski* z Gdańska
3. *Wojciech Ociepa* z Lublińca
4. *Mariusz Siergiejew* z Krakowa
5. *Adam Kadłubek* Katowic
6. *Michał Ząbczyński* z Kielc
7. *Szymon Szczepanik* z Torunia
8. *Bartłomiej Deptuła* z Szczecina
9. *Przemysław Dzierżak* z Gdyni
10. *Michał Żelechowski* z Krakowa

Ramon's Spell





Produkcje naszych południowych sąsiadów – chodzi o Czechów – nie należą do częstych na naszym rynku. Z pewnością powody są bardzo podobne do tych, które wpływają na to, że naszych produktów nie ma za dużo na ich rynku, ale nie o tym. Pierwsze lody zostały przełamane („7 dni i 7 nocy" – całkiem niezła przygodówka), a teraz mamy okazję doświadczyć po raz kolejny pojawienia się produktu „zza miedzy", mowa o „Ramon's Spell".

Gra jest przygodówką, w związku z czym warto wiedzieć co nieco o tym: co? kto? gdzie? jak? po co? – czyli opowieść wprowadzająca. Mieszkańcy Nowego Miasta prowadzili dotąd żywot spokojny i nienerwowy, nieświadomi łaski jakiej dostępowali otaczani magiczną opieką i pomocą od legendarnych skrzatów zamieszkujących pobliski las. Jednak reżyser świata, jakim jest życie wprowadził pewne zamieszanie i tak do miasta przybył zły czarnoksiężnik Ramon. Schwytał skrzaty, zamienił je w kamienne posągi i ustawił w zamku. Opanował miasto i teraz spokojnie opala swe przeżarte złem ciało, na wieży zamkowej (czasami skoczy po gofra z pudrem do budki). Życie wiedziało, że to co się porobiło, nie jest wcale wesołe, więc wyszperało książkę telefoniczną i czym prędzej zatrudniło wielce zakonspirowanego agenta do zadań niewykonalnych. Wcale... nie, nie mnie! CIEBIE!!!



Zadanie proste, rozejrzeć się po mieście i okolicy, uwolnić skrzaty, odnaleźć Ramona (zabić, zabić, krwi, krwiii!!!) i przywrócić dawny porządek – ech te kobiety, gdyby tak życie sobie nie zażyczyło Ramona w mieście, to byłby spokój, a tak to męcz się agencie.

Gra zrobiona jest techniką zdjęć z kolejnych lokacji, które przedstawiane są w oknie akcji. Tutaj odbywają się wszelkiego rodzaju rozmowy, przeszukiwania terenu, tzw. interakcja z otoczeniem. Całość jest mocno statyczna, jednak wykonana w wysokiej rozdzielczości, więc wygląda porządnie.

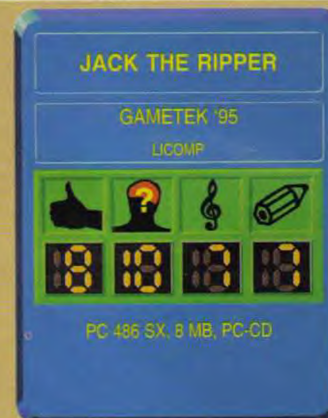
Nie to jednak jest istotne. Rzeczą, za którą pozwolę sobie bezczelnie polecić Wam tę grę, jest iście czeski klimat. Czeski nie ze względu na to, że mylą się liczby 13 z 31, czy wszędzie wokół tańczą gromady wesołych wojaków Szwejków popijających piwo. Czeski przede wszystkim poprzez humor, zabawę i zdrowe (czyt. nienapuszone) podejście do gry. Miny agenta, w którego się wcielamy rozśmieszają, spotkani źli pomocnicy Ramona są cyniczni, duchy głupkowate. Zagadki mimo tego, że dosyć oczywiste, jednak na tyle płynnie wstawione, że gra się w zasadzie bez tzw. „zablokowania". Taka łatwa i przyjemna rozrywka, której akcja dzieje się w słonecznym czeskim mieście, a z oddali do nozdrzy dochodzi zapach mrożonego piwa – istna sielanka.

Każdemu, kto lubi humor komedii czeskich, łatwe przygodówki polecam ją, jako gwarantowany dzień dobrej zabawy.

EMILUS

P.S. Oczywiście gra posiada pewne wady (niedokładne tłumaczenie, niejednoznaczne poruszanie się między lokacjami za pomocą strzałek i coś małego jeszcze), ale jeżeli się przez nie przegryziecie, będzie można poznać tą jej lepszą stronę.

JACK THE RIPPER



W umysłach młodych ludzi – takich całkiem małych – rodzą się różnego rodzaju plany, o tym kim chcieliby być w przyszłości. Jeden może marzyć, że zostanie Conanem, jeszcze inny lotnikiem, strażakiem, sokowirówką, tylnym zderzakiem, czy tak absurdalną rzeczą jak czterogwiazdkowa lodziarnia na rogu Marszałkowskiej i Świętokrzyskiej. Jednak wśród tych szarych wyjadaczy młodzieńczych marzeń znajdziemy i takich, którzy wierząc w swój cudowny umysł pokuszą się o dorównanie, a czasami nawet prześcignięcie, tak sławnego umysłu jakim był Sherlock Holmes. Zostać detektywem, lawirującym pomiędzy ukrywaną prawdą i roznegliżowanym kłamstwem nie jest łatwo, jednak światy przedstawione w grach komputerowych nam na to pozwalają. Jeżeli należysz do ludzi pragnących zabawić się w detektywa i chcesz rozwiązać jedną z największych zagadek kryminalnych świata, to wydano grę dla Ciebie, którą jest „JACK THE RIPPER"!

Rok 1888. Londyn, w jednej z dzielnic zamordowano pewną panią lewitujących obyczajów i nie byłoby w tym nic dziwnego – zdarzają się takie rzeczy – gdyby nie straszliwy sposób w jaki się z nią obszedł morderca. Później dochodzi do kolejnych zabójstw, jednak nie uprzedzajmy faktów. Faktem (nie uprzedzonym) jest, że w rzeczywistości miały miejsce zdarzenia, w których przebiegu przyjdzie Ci uczestniczyć. Niestety, jak to w życiu bywa, mordercy nie schwytano, a ze względu na jego koszmarne zbrodnie nazwano go Jack the Ripper, czy bardziej z polska Kuba Rozpruwacz. Mamy dzień, w którym doszło do pierwszego morderstwa, całe miasto obiegła wiadomość, wydawcy gazet podnieśli nakłady, a Ty, detektyw-amator ruszyłeś na miejsce zdarzenia, aby rozpocząć mozolną drogę do odkrycia prawdy.





Tyle opowieści o fabule. Jak to się jednak ma do tego, co na ekranie? Już po paru minutach gry, moje oczy zaczęły się dziwnie kręcić, a włosy stanęły dęba, to z radości jaka mnie ogarnęła. Nie sądziłem, że pod koniec roku 1995 będzie można zagrać w grę, należącą do dawno wymarłego gatunku tzw. tekstowych czy tekstówek. Jednak do tego doszło i bardzo dobrze, bo oto pojawia się na nowo stara forma. Gry tego typu stały się początkiem dla przygodówek, jednak ze względu na mocno werbalną stronę zabawy, wymuszały na graczu dwóch istotnych rzeczy: wyobraźni i znajomości języka. Grafika nie była zachwycająca, całkowicie pozbawiona animacji, była tylko tłem, niczym ilustracje w książce. Na świat przedstawiony i napotkanych ludzi wpływaliśmy wydając konkretne komendy, obierając w ten sposób jeden z wariantów, zapisanego scenariusza – to było piękne. Dzisiaj możemy do tego wrócić właśnie w „Jack the Ripper".

Od tamtej pory zrobiono wielki krok: wysoka rodzielczość, rzeczywiste plenery, wygodna obsługa, nastrojowa muzyka. W grze ograniczono jednak jeden zasadniczy element, chodzi o możliwość rozmowy z innymi. W zasadzie nasze komunikowanie sprowadza się tylko do odbioru, zbierania informacji bez możliwości wypowiadania się samemu. Zabawa jednak nie została umniejszona, a jedynie przesunięta w inne miejsce. Podczas zbierania informacji będziemy musieli wynajdywać te fakty, które pomogą rozwiązać naszą zagadkę. Z całoszpaltowej informacji o morderstwie, zamieszczonej w gazecie, do nas należeć będzie wyszukanie jednego zdania, które naprowadzi nas na właściwy trop. Mając już takie zdania-fakty, należy im się przyjrzeć, celnie złożyć w całość i wypisać wniosek – mówiąc slangiem detektywistycznym: ułożyć kawałek układanki. Spostrzegawczość i właściwe łączenie faktów, z których wyciągamy trafne wnioski, to podstawa do naszej sławy, czego życzy

Sherlock EMILUS Poirot

Darkseed 2





DARKSEED 2

US GOLD/CYBERDREAMS '96

MIRAGE SOFTWARE



PC 486 DX, 8 MB RAM, CD-ROM, WINDOWS 3.1

To tylko rok? Wydaje mi się, że stulecia temu opuściłem moją agencję reklamową, aby szukać spokoju, w domu moich marzeń w Woodland Hills. Nie wiedziałem, że w mym mózgu wyklują się potworności... Chciałbym o wszystkim zapomnieć, ale kto raz ujrzał, nie wymaże z pamięci Świata Mroku i Starożytnych....

Myślałem, że zniszczyłem ich, ale wspomnienia uczyniły me życie koszmarem. Wróciłem do domu, a matka dbała o mnie, choć nie rozumiała przyczyny mojego stanu. Pomogło... zacząłem myśleć o życiu, spotykać się z przyjaciółmi.

Wtedy pojawiła się Rita Scanlon, moja młodzieńcza miłość. Zaczęliśmy spędzać czas ze sobą, poszliśmy nawet razem na ten szkolny zjazd... Nic nie pamiętam, chyba się upiłem...

Jestem pewien, że jej nie zabiłem...

To Świat Mroku, ja to wiem, znaleźli mnie znowu. Szeryf uważa, że jestem mordercą.

Bóle głowy wracają. Starożytni...

Oryginalny „Darkseed" odniósł 1993 roku spory sukces. Niesamowita twórczość H. R. Gigera, (którego niepokojące umysł dzieła oglądać można choćby w filmach „Obcy", „Poltergeist II" i „Gatunek") wraz z wysoką na owe czasy rozdzielczością 640x350 przyniosła tej grze zasłużoną sławę. Jak to zwykle bywa, zaczęto myśleć o sequelu. Aby część literacka dorównywała graficznej, (Gigerowi bardzo podobał się „Darkseed"; nie odmówił współpracy i tym razem domagając się wręcz, by w grze umieścić rysunki trawiących go ostatnio koszmarów) do pracy nad scenariuszem zaangażowano fachowców – Raymonda Bensona (m.in. „Ultima VII – The Black Gate", „Return of the Phantom") oraz autora science fiction Johna Shirley (scenariusz do „The Crow").

Podczas prac nad tłami Giger służył cennymi uwagami – jego pomysłem było na przykład umieszczenie w Świecie Mroków wąziutkich metalowych chodników zawieszonych nad przepaściami bez dna. Świat normalny stworzył mniej znany artysta, Jeff Hilbers, lecz jego dzieło prezentuje się również znakomicie. Atmosferę niesamowitości dopełnia doskonale dostosowana do klimatu muzyka – 20 utworów zapisanych w formacie MID autorstwa Marka Morgana, który napisał wcześniej ścieżkę dźwiękową do telewizyjnego wydania powieści Stephena Kinga.

Wysoki poziom gry może obniżyć nieco uporczywa myśl, że gdzieś kiedyś widywało się ciekawsze i lepsze zagadki, bo mimo, że dziełko Cyberdreams nie jest przygodówką na jeden wieczór, zadowolenie z rozwikływania zawartych w nim problemów wydaje się (mi) podejrzanie małe (ach „Discworldzie" drugi...).

„Darkseed 2" nie zawiedzie tych, którzy na niego czekali.

Dixie

Shannara

SHANNARA

LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY'94



PC 486, CD-ROM

O „Shannarze" dowiedziałem się we wrześniu zeszłego roku i jej ukazania oczekiwałem jak wizyty starego znajomego, bo gry firmy Legend, choć nie spektakularne, zyskały we mnie umiarkowanego zwolennika. „Superhero League of Hoboken" była na tyle zabawna, a „Death Gate" na tyle intrygująca, że poczułem się zobowiązany odpowiednio przygotować się do kolejnej propozycji Legend Entertainment, która po raz kolejny wykupiła licencję u znanego pisarza fantasy. Tym razem łupem Legend padł Terry Brooks, autor dość pokaźnej liczby pozycji, wśród nich zaś świetnie sprzedającego się siedmioksiągu Shannary; postanowiłem poczytać co nieco i książki mogę spokojnie zarekomendować jak solidną, tradycyjną krasnoludo-elfowo-trollowską literaturę.

Pierwsze dwie księgi dzieli czterdzieści lat: bohater części drugiej „The Elfstones of Shannara" jest wnukiem bohatera części pierwszej „The Sword of Shannara". Lukę pokoleniową wypełnia zgrabnie gra.

Brona, zły czarnoksiężnik, powstaje z martwych i zamierza zemścić się na tych wszystkich, którzy go poprzednio unieszkodliwili, między innymi na tatusiu naszego głównego bohatera. Jedynym i sprawdzonym sposobem udaremnienia jego planów jest mityczny Miecz Shannary. Brona jednak zadbał o to, by ostrze złamało się. Ponowne przekucie miecza nie jest proste i wymaga użycia magicznych mocy całej krainy. Zadaniem naszym będzie odnalezienie odpowiednich artefaktów i przekonanie przedstawicieli czterech ras do współpracy.

Aby grę przybliżyć do klimatu powieści, dystans między konkretnymi lokacjami przemierza się po terenie będącym wierną mapą krain opisanych w książkach, zaś rozwiązywanie zagadek przerywają potyczki z potworami (nie ma tu jednak jak w „Hobokenie", elementów role-playing i walkę należy traktować jako zwykłe urozmaicenie wydarzeń).

Narzucające się porównanie jakości scenariusza „Shannary" z poprzednikiem z „Death Gate" wypada na korzyść tego drugiego. „Shannara" nie jest ciekawa, ani nie dysponuje elementem zaskoczenia. Dość prosty scenariusz miałby mimo to szanse wytrzymać konkurencję z „Death Gate", gdyż miejscami jest dość dramatyczny (choćby śmierć dwóch głównych bohaterów), pomysł jest zrujnowany jednak przez słabsze fragmenty – na przykład zrobienie z gnomów chciwych idiotów o piskliwych głosach. Gra jest nastrojowo niespójna i występują miejscowe odwroty od realności do komiksowości. Nie mam nic przeciwko trollowi Telsekowi, który wypowiada się monosylabami, ale nie podoba mi się robienie z niego honorowego małpoluda. Scena, w której ten narażając się na niemal pewną śmierć z rąk sług Brony, aby dać czas towarzyszom na wypełnienie zadania, wypowiada kwestię: „Telsek zostać" – zamiast „zostaję" budzi mało wzniosłe skojarzenia. Przydałaby się „Shannarze" pewna niewielka brutalizacja partiami całkiem przyzwoitych dialogów, a gra niewątpliwie zyskałaby na klimacie, stając się nieco bardziej dorosła.

Poziom trudności trzyma legendowską średnią: dwa, trzy trudniejsze, momenty, reszta zaś zagadek to kwestia czasu.

Typowa dla Legend prawie statyczna grafika, (mimo że to głównie ona, ze względu właśnie na brak ruchu, jest przyczyną małej atrakcyjności produktów LEC), zasługuje na wyróżnienie. Większość rysunków jest bardzo ładna i dobrze oddaje klimat powieści fantasy, gdzie elfowie są piękni i dostojni, a trolle legitymują się potężnymi mięśniami. Filmiki, wydaje się, od czasu „Death Gate" trochę się poprawiły i choć nie jest to żadna rewelacja, prezentują się one dość przyzwoicie. Warto również zaznaczyć, że autorem okładki jest geniusz Boris Vallejo.

Dixie





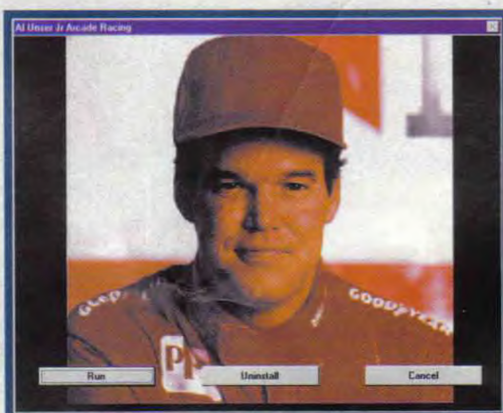
AL UNSER JR ARCADE RACING

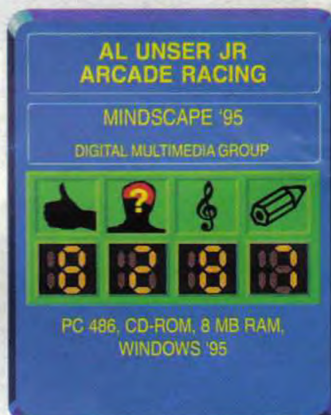
To stanowczo jakaś mania. Wyścigi samochodowe (mówię rzecz jasna o grach) mnożą się niemalże jak króliki w symulacjach układów zamkniętych (co, nie wiecie o co chodzi? nie szkodzi). Najpierw był szał wyścigów „przyszłościowych", w których ścigaliśmy się futurystycznymi pojazdami uzbrojonymi po zęby („Slipstream", „Hi Octane"), teraz zaś nadchodzi czas wyścigów nieco bardziej współczesnych – rajdy, rzec można cross-country („Need for Speed"), wyścigi w miastach („Fatal Racing i „Screamer"), wreszcie zaś Formuła I i Indianapolis 500.

Do tej ostatniej kategorii należy „Al Unser Jr. Arcade Racing" (w dalszej części tego opisu pozwolę sobie korzystać ze skrótu AUJAR). Nazwisko zawodnika firmującego tę gierkę wskazuje, że jeździ się tu na torach Indy Car, i tak też jest w istocie – ale nie spodziewajcie się zbytniego realizmu. AUJAR pozwala sobie szybko pojeździć – ale nic poza tym.

Skoro już zacząłem od narzekań, to będę kontynuował w tym tonie. A zatem – niby mamy do wyboru kilkanaście samochodów, ale tak naprawdę to niczym się one nie różnią – poza kolorem karoserii i emblematem sponsora. Nie mamy, normalnej w co bardziej zaawansowanych symulatorach wyścigowych bolidów, możliwości dobrania opon, ustawienia spoilerów i tak dalej. Jedyne co musimy tak na prawdę zrobić przed wyścigiem to wybrać tor – chyba że gramy w trybie championship i tor wybiera za nas komputer.

Tyle narzekań. Teraz zaś będzie optymistycznie i miło, bowiem napiszę co mi się tu podobało. Przede wszystkim grywalność. AUJAR jest bardzo szybki (pomimo, że działa w Windows 95), zaś małe skomplikowanie sterowania pojazdem sprawia, iż jazda daje wiele radości. Oczywiście można sobie zacząć utrudniać – przede wszystkim poprzez wybranie nieautomatycznej skrzyni biegów (są w trzech rodzajach, różniących się doborem kolejnych przełożeń).





Jeździmy szybko i to rzeczywiście się czuje. Co więcej, aby efektywnie pokonywać zakręty, należy opanować technikę kontrolowanych poślizgów, dzięki czemu jest jeszcze lepiej (wiecie – ten pisk opon i zapach spalonej gumy). Co prawda w rzeczywistych wyścigach Indy Car raczej nie stosuje się takich sztuczek, ale precz z realizmem, liczy się dobra zabawa.

Przeszkadzają nam w niej oczywiście inni uczestnicy wyścigu (chyba, że jedziemy na czas chcąc pobić rekord toru). Komputerowe pojazdy nie są zbyt inteligentne i łatwo dają się wyprzedzić, choć trzeba przyznać, że czasami potrafią perfidnie zajechać drogę, czy nawet zepchnąć na pobocze.

W przeciwieństwie do innych gier „wyścigowych" nie mamy szansy nabawić się wrzodów (od stresów) – ruszamy bowiem ze startu lotnego. Nasz samochód nie może także zostać zniszczony – najbardziej nawet druzgocące, zdawałoby się, uderzenie w bandę (bądź w inny samochód) kończy się co najwyżej utratą prędkości. Nie można nawet wylecieć z mostu do rzeki (a szkoda), ani też wbić się w ścianę tunelu.

Nasze osiągnięcia na torze są rzecz jasna odpowiednio nagradzane – stosownej wielkości pucharem i tłumem panienek szalejących na nasz widok. Jeśli zaś się nam nie powiedzie, cóż, możemy sobie wtedy jedynie popatrzeć na zwycięzców.

Duże znaczenie dla całej atmosfery gry ma muzyka. Tutaj odtwarzana jest prosto z CD-ROM-u i są to dość żywe, pseudo-rockowe kawałeczki, odpowiednio dobrane w zależności od toru.

Grafika jest zadziwiająco szybka – nie ma jednak cudów, duża szybkość odświeżania ekranu wynika z niewielkiego skomplikowania „przedstawianego" świata (na przykład większość teł to bitmapy, rysowane chyba akwarelkami). Nieszczęśni posiadający wolne komputery mogą go zresztą jeszcze bardziej zubożyć, pozbawiając się co mniejszych obiektów trójwymiarowych.

Jak zatem widać AUJAR nie jest grą wybitną. To taki niskobudżetowy produkcik, jakich wiele na rynku. W tym jednak przypadku udało się jednak zapewnić mu bardzo dużą grywalność – i właśnie dlatego warto mu się bliżej przyjrzeć. Cóż może być bowiem bardziej odprężającego od jazdy w pędzącym z prędkością setek mil na godzinę niezniszczalnym bolidzie. Czego wszystkim życzę...

Gawron

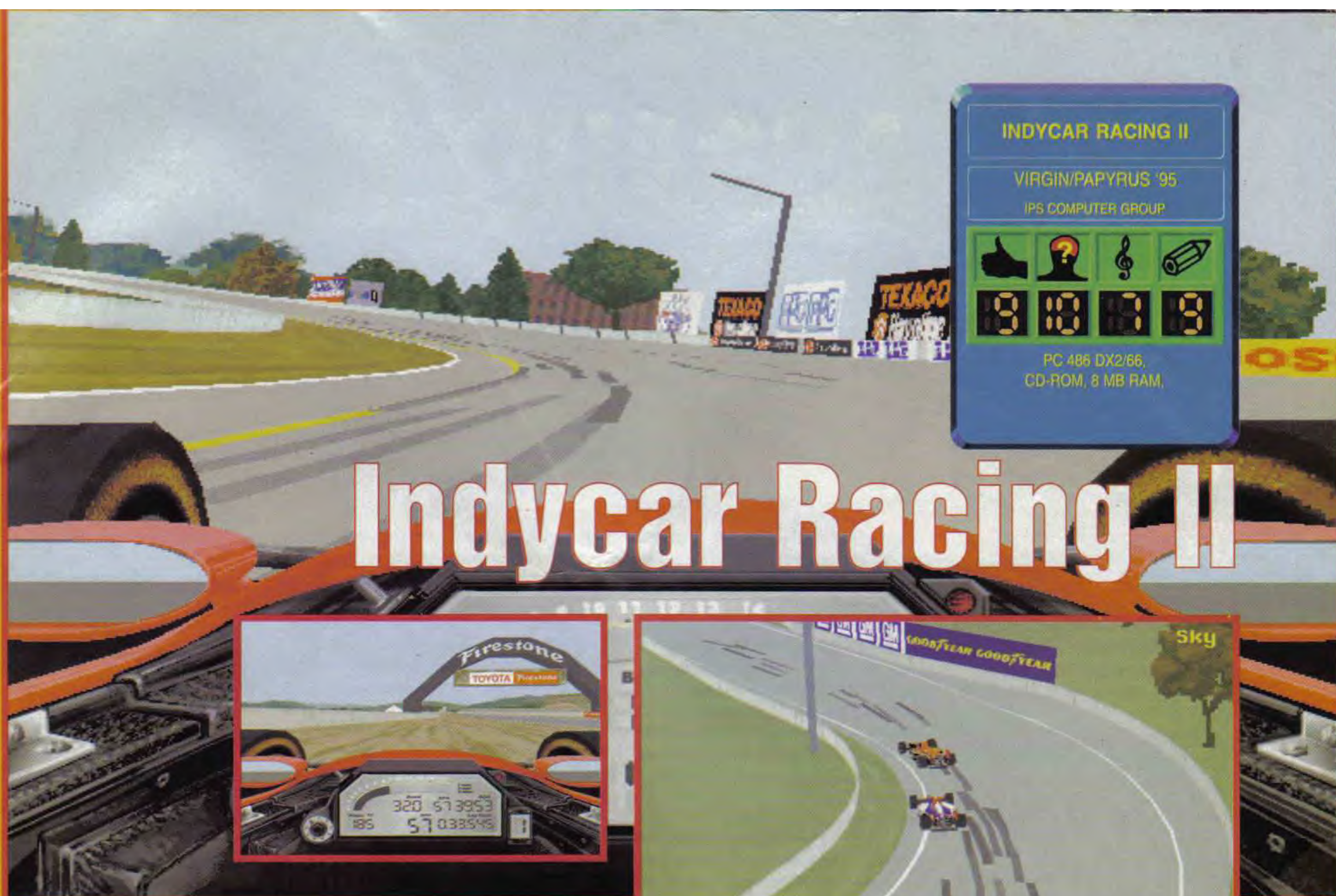












Indycar Racing II

Nareszcie! Tak zareagowałem kiedy dowiedziałem się, że Papyrus w końcu wypuścił drugą część swojego sztandarowego produktu – „Indycar Racing". Skończyły się nocne koszmary, poobgryzane ze zniecierpliwienia paznokcie, nieodrobione zadania domowe...

W okresie świątecznym byliśmy świadkami prawdziwego zatrzęsienia samochodówek. Wyszło co najmniej pięć rewelacyjnych tytułów, z których większość udało mi się dla Was opisać. Czego by jednak o nich nie powiedzieć, żadna z nich nie zasługuje na miano symulatora. Wszystkie były grami „wyścigowymi", zorientowanymi zręcznościowo. Aż tu nagle, jak grom z jasnego nieba...

JEST REALNIE

Niestety w chwili pisania tego tekstu w Polsce nie ma jeszcze jedynej gry, która mógłby konkurować z INDY. Mówię o mającej ujrzeć światło dzienne lada moment drugiej części „Formula One Grand Prix" firmy Microprose, kultowej gry, na której temat niejedną już książkę napisano. Szkoda, bo stanęłyby do walki produkty równorzędne, a tak...

Moim prywatnym zdaniem, nad perfekcją programistów z Papyrusa można się tylko zachwycać lub modlić do nich jako bogów. Do dnia wczorajszego zagrywałem się na śmierć w „F1GP" i sądziłem, że to właśnie jest to. Nic bardziej błędnego. Różnica między wspomnianymi grami to absolutna przepaść, zupełnie inny kosmos. „F1GP" wydaje się być śmieszną wprawką dla przedszkolaków.

POZA TOREM

INDY daje duże możliwości ustawienia parametrów samochodu. Radzę Wam z tego skwapliwie korzystać. Kluczem do zwycięstw jest odpowiednie dobieranie opon. Jadąc w wyścigu ulicznym należy wszystkie koła napompować jednakowo. Jeżeli ustawicie długość wyścigu na mniej więcej 15 okrążeń, to opony powinny wytrzymać ciśnienie ok 38-39 atmosfer (po rozgrzaniu!) bez poważnego zużycia. Słabo napompowane koła dają lepszą przyczepność, ale mniejszą prędkość i przyśpieszenia. Zbyt słabo napompowane zdzierają się bardzo łatwo i tracą przyczepność, w ekstremalnych przypadkach wybuchają. Na tory uliczne wybierajcie wyłącznie gumy typu SOFT.

Inaczej sprawa ma się z owalem. Na takim torze należy nauczyć się jeździć, jest to coś zupełnie niepowtarzalnego. Cały sekret polega na jak najbliższym trzymaniu się zewnętrznej bandy i wchodzeniu w zakręt z odpowiednią prędkością, w odpowiednim momencie. Wydaje się to być łatwe, ale zapewniam Was – nie jest. Prawa przednia opona powinna być HARD i mocno napompowana (ok 43 atmosfery HOT) tak, aby wytrzymała wielkie obciążenie podczas wyścigu. Reszta opon może być SOFT, ew. prawy tył MEDIUM (40 atmosfer). Jeżeli poważnie podchodzicie do ścigania się, zanim weźmiecie udział w wyścigu poeksperymentujcie trochę z doborem opon – przy pomocy klawisza F4 cały czas monitorujcie ich temperaturę (nigdy więcej niż 250 stopni). Musicie też pamiętać o ważnej sprawie – im dłuższy wyścig wybierzecie, tym wytrzymalsze (mocniej napompowane lub twardsze) muszą być gumy. Na Qualifying zawsze wybierajcie sflaczałe SOFT i nie więcej niż 5 galonów paliwa na owalu lub 15 na torze ulicznym.

Poza oponami można też regulować „długość" poszczególnych biegów, pochylenie spoilerów, wysokość nadwozia, sprężystość zawieszenia, skrętność kół – zupełny obłęd. Żadne z wymienionych opcji nie dają jednak tyle, co odpowiedni dobór ogumienia.

Kwestia paliwa – ta uwaga przeznaczona jest już dla bardzo poważnie podchodzących do sprawy Czytelników. Otóż należy przed wyścigiem odbyć jazdę próbną i sprawdzić, ile spala nasz bolid przy danym ustawieniu opcji mechaniki. Potem biorąc pod uwagę liczbę okrążeń trzeba skalkulować ile zabieramy na starcie paliwa i ile razy zamierzamy tankować. To bardzo ważna sprawa, bo każde tankowanie zabiera około 30 sekund czasu (limit prędkości przy wjeździe do boksu!). Zdarzyła mi się tragiczna sytuacja, kiedy skończyło mi się paliwo na przedostatnim okrążeniu (za mocno cisnąłem gaz) – z 27 sekund przewagi, po tankowaniu zrobiło się 0,7 sekundy. Cud, że wygrałem.

NA TORZE

Wygląda to nie gorzej niż poza nim. Bolid zachowuje się tak jak można tego oczekiwać – kiedy zbyt słabo napompujemy koła po kilkunastu okrążeniach zedrą się zupełnie i na każdym zakręcie będziemy witać się z bandą (szczególnie dotyczy to owalu). Gwałtowne dodawanie gazu przy wyjściu z zakrętu zaznajamia kierowcę z efektem nadsterowności – murowany obrót. Warto, naprawdę warto ustawić w opcjach SPIN RECOVERY. Nie próbujcie też zbyt gwałtownie hamować jadąc powyżej 140 mph. Znowu karuzela jak w banku.

To, co podoba mi się w grze najbardziej i za co dodaję jej jeden punkt w kategorii grywalności, to inteligencja przeciwników. Nie są oni kompletnymi idiotami jak ci z „F1GP": kiedy zajedzie się im drogę, nie próbują przebić gracza na wylot. Świetnie zrobionych niuansów jest w tej grze więcej, ale niestety Haszak już czeka z toporem nad moją biedną głową gotów dokonać egzekucji gdybym przekroczył magiczne sto wierszy...

INDY chodzi dobrze w VGA na DX2-66. Do gry w SVGA potrzeba Pentium-100 i bardzo szybkiej karty graficznej (ważne!). Świetnie działa z GUS-em. Ocena grafiki dotyczy opcji SVGA.

ROOSHKEEN

P.S. Spróbujcie pobić mój rekord na torze Milwaukee: 167.880 mph!

REBEL ASSAULT II

Trylogię "Star Wars,, wszyscy gracze znają na pamięć. Stworzony przez Lucasa świat stał się wręcz częścią kultury masowej XX wieku, przynosząc do dziś olbrzymie zyski. Cała seria rozpisana jest na dziewięć epizodów, z których światło dzienne do tej pory ujrzały części: czwarta, piąta i szósta, jako trzy doskonale Wam znane filmy. Fanatycy gatunku mogą już zacząć zacierać ręce, gdyż właśnie w tej chwili urzeczywistnia się ich marzenie – "dokręcane,, są pierwsze trzy części, a więc będzie kolejna trylogia! Ja osobiście nie mogę się już doczekać, aby zobaczyć jak wyglądał młody Anakin Skywalker...

W oczekiwaniu na powyższe, można udać się w kierunku "przedłużaczy,,, do jakich należą gry komputerowe z serii "Star Wars,,. "Rebel Assault,, jest najładniejszą z nich, ale przy tym najmniej interaktywną.

WYMAGANIA

"Rebel Assault,, to gra bardzo nowoczesna. Nawet sekwencje wideo odtwarzane są w rozdzielczości 640x400, co pociąga za sobą duże obciążenie procesora. Napis na pudełku sugeruje, jakoby do zabawy wystarczał 486-50, ale nie jest to prawdą. Na czymkolwiek wolniejszym od 486-100 sekwencje filmowe, które są bardzo ważne i stanowią połowę przyjemności doznawanej przy obcowaniu z RA, odgrywane są z prędkością kilku klatek na sekundę. Nie jest przy tym ważna szybkość napędu CD, gdyż gra została zoptymalizowana dla czytników o podwójnej prędkości. Jeżeli jednak dysponuje się odpowiednim sprzętem, to można powiedzieć, że

JEST PIĘKNIE

Dokładnie tak. Wspomniana wysoka rozdzielczość robi swoje. Filmy wykonano techniką blue-box, grają żywi aktorzy, z których udało mi się rozpoznać tylko partnerkę bohatera, widziałem ją w "Gliniarzu w przedszkolu,, z Arnoldem.

Podobnie jak w pierwszej części tak i teraz praktycznie nie ma żadnej swobody ruchu. Statek leci tam, gdzie programiści kazali mu lecieć i nic nie jest w stanie tego zmienić. Możliwości gracza ograniczono do poruszania widocznym na monitorze kursorem i rytmicznego naciskania FIRE.

W sumie w porównaniu z poprzedniczką zmieniło się niewiele – nadal esencja gry to sekwencje zręcznościowe przeplatane filmami. Prawdę mówiąc, ogląda się je z zapartym tchem, tak świetnie zostały wykonane. Nie skłamię twierdząc, że sceny z "Rebel Assault 2,, wyglądają lepiej niż zdjęcia trickowe z "Gwiezdnych Wojen,,. W 1977 roku nikomu się jeszcze nie śniło o Siliconach, renderingach itd. To naprawdę warto zobaczyć.

FABUŁA

Jest zatrważająco banalna. Znów wałkowany jest nieśmiertelny temat "nowej broni Imperium,, która teraz stanowi niewidzialny myśliwiec PHANTOM TIE. Maszyna ta jest niewykrywalna przez radary, dopóki nie zacznie strzelać. Tradycyjnie już rebelianci dowiadują się o tym wynalazku i poprzez serię karkołomnych misji będą dążyć do unicestwienia fabryki nowych myśliwców.

Poziomów jest szesnaście. Przyznam bez bicia, że są dość urozmaicone i nie można się podczas gry nudzić. Nieco frustrujące może być powtarzanie w nieskończoność prób przejścia czterech najtrudniejszych poziomów (kopalnia, skutery, kanion i ucieczka z Executora) na najwyższym poziomie trudności. Ostrzegam Was – inaczej niż na EXPERT zabawa nie ma sensu. Bojąc się czyhających trudności na próbę uruchomiłem RA w trybie BEGINNER i...skończyłem grę po około godzinie, resztę czasu zajęło obejrzenie kilkudziesięciu minut filmów.

Nie dajcie się nabrać na widniejący na pudełku napis "Dowodzisz legendarnym Sokołem Millenium,,. "Dowodzenie,, polega na locie w usianym rurami tunelu kopalni, przy czym gracz nie siedzi bynajmniej w kokpicie, ale widzi od tyłu wykonany ze sprite'ów (!!!) model statku. Zgroza.

Na uwagę zasługuje digitalizowana muzyka. W tle słychać dokładny soundtrack z filmu, żywcem zerżnięty z płyty kompaktowej. Naprawdę miło się tego słucha.

REBEL ASSAULT II

LUCAS ARTS '95

IPS COMPUTER GROUP



PC 486 DX2/66, 8 MB, CD-ROM

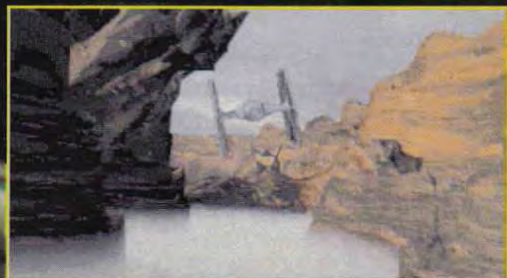
SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Nie zrozumcie mnie źle – "Rebel Assault 2,, nie jest grą złą. Miło mi się w nią grało, nie mogę zaprzeczyć. Jednak gdybym miał zapłacić ponad milion złotych za kilka godzin przyjemności, to...znam większe uciechy za podobną cenę (hehe).

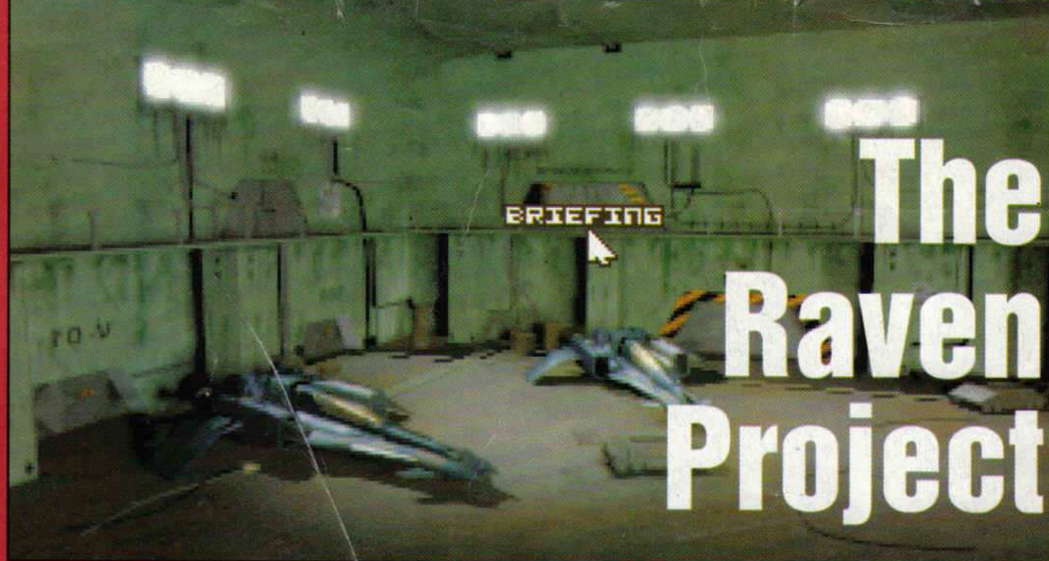
ROOSHKEEN







The Raven Project



Przepowiednie niejakiego Nostradamusa są niczym w porównaniu ze scenariuszami przyszłości kreowanej w grach komputerowych. Wszelkiego rodzaju kataklizmy, najazdy siedmiorękich jaszczurów z Marsa, wybuch wojny atomowej, przejęcie władzy przez korporacje



i wiele innych to wyobrażenia o nadchodzących czasach. Miejmy nadzieję, że to tylko wybujała wyobraźnia podsuwa nam takie pomysły, a nie otaczająca rzeczywistość. Tak, czy inaczej jest tego mnóstwo i byłoby rzeczą dziwną, gdyby w kolejnej grze, osadzonej w realiach ewentualnej przyszłości, nie było takich elementów.

W roku 2278 na Ziemię najeżdża obca rasa Armidów, pragnąca podbić kolejną cywilizację. Opanowują ludzi ich własną bronią, wykorzystując naszą odwieczną chęć władzy. Niejaki Gordon Dark, dyrektor Dark Corporation największego na świecie producenta broni, sprzymierza się z Armidami, w zamian za nieograniczoną władzę na Ziemi. W ten sposób w krótkim czasie ludzie stają się kolonią armidzką, a Gordon prezydentem niebieskiej planety.

Jednak wśród „szarych" ludzi, zawsze pojawi się grupa zapaleńców, którzy systemowi mówią NIE! Nazywa się ich często rebeliantami. Właśnie oni w ostatnim ataku rozpaczy opanowali olbrzymi krążownik-bazę Raven. I tutaj pojawia się nasz bohater Danny Keller, młody pilot, indywidualista, z talentem bojowym. Walczy on, aby pomścić śmierć swojego ojca, wysokiego oficera armii ziemskiej, który zginął podczas walk z Armidami.

Gra jest zestawem dynamicznych przeżyć naszego bohatera, podczas jego zadań wytyczonych przez dowódców rebeliantów. Poczynając od misji sabotażowych, poprzez loty eskortujące, a kończąc na samobójczych rajdach na wrogie cele. Misje toczyć się będą na powierzchni Ziemi, Księżyca i Marsa oraz w przestrzeni kosmicznej w ich pobliżu. Wszystko kończące się pełnym sukcesem wyparcia Armidów najpierw z Ziemi, a później z Układu Słonecznego. W skrócie: wcielamy się w postać ratującą nasz świat, w takiego ostatniego wybawcę ludzkości – standard gatunku strzelanek dziejących się w przyszłości na Ziemi.

Pomiędzy poszczególnymi misjami odgrywane są sekwencje filmowe, informujące nas o tym: jak reaguje na nasze pozytywnie wykonane zadania przywódca Armidów, co tam u Gordona Darka i oczywiście migawki z „szampańskiej" atmosfery na Ravenie. Całość tworzy w pewnym sensie interaktywne filmowe opowiadanie, przerywane technicznymi działami, jak OPCJE i TRENING. Zostały one jednak tak sprytnie wplecione w grę – w formie oddzielnych pomieszczeń – że nie wytrącają nas z ogólnej atmosfery zażartej walki o losy Ziemi.



Misje, mimo różnic szczegółowych każdej z nich, można podzielić zasadniczo na trzy rodzaje. Każdy z nich różni się przedstawieniem graficznym, nieznacznie zestawem klawiszy oraz sposobem wykonywania misji. Nazwano je: Misje w kosmosie, Misje na lądzie i Misje strzeleckie.

Pierwszy rodzaj to – przypominające walki z „X-Winga" zarówno pod względem graficznym jak i dynamicznym – szalone wymiany strzałów z nadciągającymi zewsząd wrogimi pojazdami. Najczęściej podczas wykonywania misji z tej grupy będziemy musieli chronić większy statek z ważnym ładunkiem, osobą, itp. Szybko obracające się przestrzenie, sylwetki statków i rozbłyskujący żółto-czerwonymi wybuchami zestrzeleni wrogowie, powodują, że zapominamy o otaczającej nas rzeczywistości, przenosząc się tam, w przestrzeń kosmiczną.

Misje na lądzie są w sumie, właściwą atrakcją gry. To tutaj czeka na nas chmara misji, w trakcie których wepchnięci do wnętrza bojowego robota, będziemy pocić się w samym centrum wojennej zawieruchy. Kilka razy otrzymamy zadanie ochraniać duży transportowiec, który obsiadają, niczym muchy, nadlatujące myśliwce. Czasami zdarzy się, że będziemy musieli zrobić rekonesans nad uzbrojonymi po zęby bazami wroga, czy unicestwić dany obiekt, bazę, statek, itp. Tutaj będzie można poczuć właściwą walkę, to za co autorom „The Raven Project" należą się pochwały. Graficznie obraz w tej części jest połączeniem techniki voxel-space (Naczelny wymyślił dawno już coś takiego, nawet użył w swoim pseudodemku „TS_Fly") z animacjami poszczególnych statków, obiektów.

Trzecim rodzajem są tzw. Misje Strzeleckie, różniące się nieco od dwóch pozostałych. Zadania podobnie jak poprzednio: naloty, namierzanie celów, ponowny nalot w celu odpalenia rakiet, itp. Wszystkie, oczywiście, przy akompaniamencie nadlatujących namolnych przeciwników. O ile jednak wcześniej grafika była na dobrym poziomie, z szeroką gamą możliwości wyboru drogi, sposobu wykonania misji, czy kolejności zestrzeliwanych wrogów, tak w tej grupie wygląda to inaczej.

Obraz zdecydowanie jest lepiej dopracowany, są to „policzone" wcześniej na komputerze sekwencje animacji, odgrywane w trakcie naszego lotu. Trasa przelotu jest niejako zapamiętana wcześniej, do nas będzie należał niewielki wybór, czy w kolejnym punkcie nawigacyjnym wybierzemy skręt w lewo, czy w prawo. Oczywiście oba są kolejnymi odcinkami zapamiętanej drogi, które prowadzą do następnych punktów-rozgałęzień. Lecąc po takich ustalonych wcześniej trasach, nasze właściwe zadanie polegać będzie na operowaniu kursorem działka pokładowego, które wystrzeliwuje morderczą serię pocisków zgodnie z wciskanym przez nas klawiszem FIRE.

Wszystkie trzy rodzaje misji nadają grze, jako całości, charakter dobrej strzelanki, godnej polecenia ze względu na różnorodność przeżywanej akcji. Sekwencje filmowe, z żywymi aktorami tworzą z „TRP" profesjonalnie wykonany produkt, a na te ostatnio jest duży popyt. Dodając jeszcze do tego wszystkiego wspomnianą strukturę gry jako opowieści, możemy już tylko spojrzeć na cenę i mając przy sobie wystarczającą ilość gotówki zakupić „The Raven Project" – bo zabawy sporo, a i czasem trzeba głową ruszyć, aby wymyśleć odpowiednią strategię pomyślnego ukończenia kolejnej misji.

EMILUS

THE RAVEN PROJECT

MINDSCAPE '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



PC 486 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM, SVGA, MYSZ





